2/2004 12. Jahrgang / Ausgabe 124 CYBERMEDIA Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60 € 3,35

Gamecube Xbox Playstation 2 GBA

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Rollenspiel-Träume

IM TEST

FINAL FANTASY X-2

BRANDNEU

FINAL FANTASY 12

RPG-Kult im Doppelpack: Mit frischen Ideen in neue Abenteuer-Sphären

Multiplayer-Horror

RESIDENT EVIL: OUTBREAK

Zombie-Invasion im PS2-Land: Online-Grusel auf dem Prüfstand



NEUE NINTENDO KONSOLE

Faszination iQue: Heute in China, morgen schon bei uns?

GRAN TURISMO 4 VS R: RACING EVOLUTION

- Gespielt: Sonys Rennspiel-Knaller
- Im Test: Ridge-Racer-Nachfolger

Exklusiv-Reportagen

Videospiel-Ausblick 2004: Alle Software-Highlights und Hardware-Neuheiten im 4-Seiten-Überblick

Extra-Levels, Bonus-Fahrzeuge, neue Charaktere: Lohnenswerte Downloads für Eure Konsolen



JUDGEMENT DAY

Willkommen im neuen Jahr! Zwölf Monate spannender wie schnelllebiger Videospiel-Unterhaltung liegen hinter uns – der ideale Zeitpunkt für eine kurze Rückschau. Stand 2002 mit den Deutschland-Premieren von Xbox und Gamecube noch im Zeichen des Umbruchs, ging's 2003 für das Konsolen-Hersteller-Trio ans Eingemachte: den Kampf um Marktanteile. Tataaaaaa! And the winner is: Sonys PS2 mit hierzulande etwa zwei Millionen verkauften Konsolen. Mit deutlichem Abstand folgen Xbox (ca. 400.000) und Gamecube (ca. 300.000), der GBA (SP) bringt's im Handheld-Sektor auf satte 1,5 Millionen Einheiten. Das Weihnachtsgeschäft dürfte die Absatzzahlen nochmals nach oben korrigieren, schließlich locken günstige Preise und attraktive Konsolen/-Spiele-Bundles. Also kein Grund zum Jammern? Nicht ganz, denn das europäische Ausland – speziell Großbritannien mit beispielsweise knapp fünf Millionen verkauften PS2s – hat uns zum Großteil auch 2003 wieder den Rang abgelaufen.

Der allgemeinen deutschen Kaufunlust konnten sich nur wenige Videospiel-Produkte entziehen. Zwei Beispiele: Obwohl Ataris "Enter the Matrix" von nahezu allen Fachmagazinen eine Wertungsabfuhr bekam, wanderte die Lizenz-Ballerei wie geschnitten Brot über die Ladentische. Das mag für manchen Spielspaß-Verfechter ungerecht wirken, liegen doch innovative und hochklassige Titel wie "Beyond Good & Evil" bleischwer in den Regalen. Aber so läuft das interaktive Geschäft heutzutage – mit millionenschwerem Marketing lässt sich auch unausgegorene Durchschnittsware an den Zocker bringen. Dass sich allerdings auch pfiffige Ideen durchsetzen können, zeigt Sony mit dem "EyeToy": Lieferengpässe, hervorragendes Presse-Echo und Familienkompatibilität sollten anderen Herstellern Ansporn für 2004 sein.

Als ebenfalls gelungen stellt sich – allen vorherigen Unkenrufen zum Trotz – das neue Jugendschutzgesetz heraus, welches seit 1. April 2003 für mehr Planungssicherheit bei den Spiele-Produzenten sorgt. So dürfen u.a. von der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) geprüfte Titel im Nachhinein nicht mehr indiziert werden, was vor allem erwachsenen Zockern Freude bereitet. Aber genug über die Vergangenheit geredet, denn schließlich steht uns Videospielern ein äußerst ereignisreiches Jahr bevor: Tonnenweise vielversprechende Software, interessante neue Konsolen und einige weitere Überraschungen – was Euch 2004 alles erwartet, könnt Ihr ab Seite 32 nachlesen. In diesem Sinne: Möge der (Spiel-)Spaß und die regelmäßige MAN!AC-Lektüre mit Euch sein!

"Final Fantasy X-2" (Square-Enix, 2003)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 6. Februar 2004.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Ein ereignisreiches Jahr ist zu Ende, ein nicht minder spannendes steht uns bevor.
Wie schätzt Ihr die Marktentwicklung 2004 ein? Welche Konsole wird sich durchsetzen?

MAN!AC-MEINUNG NR. 16

- (A) Die PS2 bleibt weiterhin unangefochten die Nummer 1.
- (B) Die Xbox macht 2004 das Rennen und löst die PS2 ab.
- (C) Dank günstigem Preis ist der Gamecube-Siegeszug nicht aufzuhalten.

Ich besitze

◯ PS2 ◯ Xbox ◯ NGC ◯ GBA

INHALT

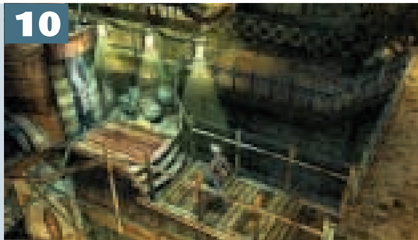
Welche Spiele-Highlights und neue Konsolen erwarten Euch dieses Jahr? Unser Ausblick 2004 klärt auf.

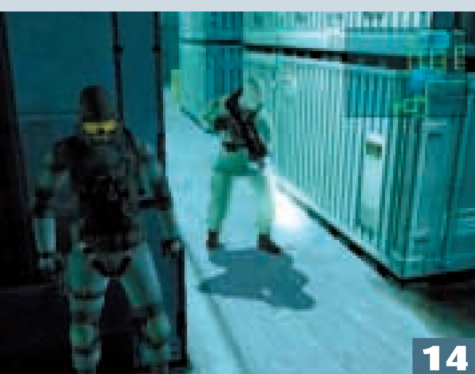




Horror hoch vier: Die NTSC-Fassung von Capcoms Resident Evil: Outbreak im ungeschönten Preview-Check.

Square-Enix macht das Dutzend voll: Alles Neue zum kommenden RPG-Epos Final Fantasy 12.





Nintendo-Jünger erwartet in Metal Gear Solid: The Twin Snakes ein solides Update, eine eisige Basis und jede Menge Neuerungen.



Sagenhafte Ausblicke: Wir spielen für Euch die Prologue-Version des kommenden Thronanwärters Gran Turismo 4 ausführlich Probe.

PREVIEWS

AKTUELL

FEATURES

SERVICE

RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Desillusioniert und Spaß dabei: Max Payne 2: The Fall of Max Payne brennt im PAL-Test ein Action-Feuerwerk der Sonderklasse ab.



66 Software-Skandal oder grandiose Action für Erwachsene? Lest in unserem Test, was an Manhunt wirklich dran ist.

62 Angriff der Zylonen: Rettet mit dem Battlestar Galactica die Menschheit vor der Vernichtung.







Die Schrottorgie ist zurück: Destruction Derby Arenas verleitet auf der PS2 zum rücksichtslosen Rasen.



"Ridge Racer" ade: Ist Namcos Versuch, mit R: Racing Evolution einen "Gran Turismo"-Konkurrenten zu schaffen, erfolgreich?



Gran Turismo 4

Sehnsucht: Kaum ein anderer Renntitel wird so gespannt erwartet wie "Gran Turismo 4". MAN!AC wirft einen Blick auf die Vorversion der Rennspielhoffnung.

Fahrschule der Profis

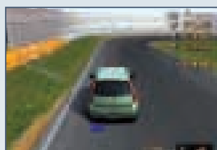
Rasen will gelernt sein



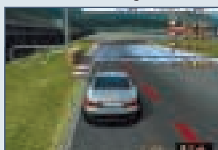
Im 'School'-Modus gibt's dutzende von Prüfungen zu bestehen.

Den Schwerpunkt des "Prologues" stellt der 'School'-Modus dar, in dem Ihr Unterricht im Rennfahren nehmt. Die Schule unterteilt sich in vier Bereiche mit insgesamt 46 Prüfungen. Vor jeder Aufgabe erklärt eine freundliche Off-Sprecherin die optimale Linie sowie die Streckencharakteristik. Außerdem gibt anfangs eine auf dem Asphalt gepinselte Ideallinie die optimale Spur an. Praktisch: Gas- und Bremswege sind ebenso markiert. Mit speicherbaren Geist-Wagen zieht Ihr außerdem Vergleiche auf bereits gefahrenen Prüfungen, um Euer Fahrverhalten zu studieren und zu verbessern. Denn für den Goldpokal muss eine perfekte Fahrt gelingen.

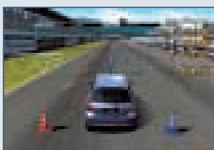
Stehen anfangs noch Bremstests und einfache Kurvenfahrten an, werden später mehrere Runden auf Testkursen sowie verzwickte Rallye-Abschnitte mit knappem Zeitlimit von Euch abverlangt. Slaloms und Überholmanöver runden das Angebot ab. Zuletzt erwarten Euch komplette Rennen gegen die Zeit und Gegner auf allen fünf Strecken. Als kleines Intermezzo winken Hinderniskurse, bei denen Ihr schnellstmöglich alle Hütchen treffen müsst.



Die Ideallinie zeigt auch den optimalen Bremsweg.



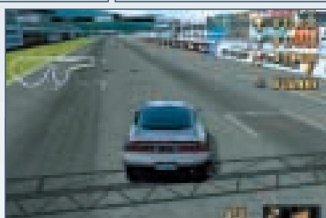
Vollbremsung: Im karierten Bereich muss die Karre stehen.



Hindernisparcours: Trefft auf keinen Fall die Hütchen.



Auch nicht einfach: Räumt alle Hütchen auf dem Asphalt schnellstmöglich ab.



Beim Slalom ist neben einer guten Linie auch der richtige Rhythmus nötig.



PS2 Zwischen riesigen Werbetafeln und spiegelnden Fassaden wirken die Boliden in New York beinahe schon wie Spielzeugautos.

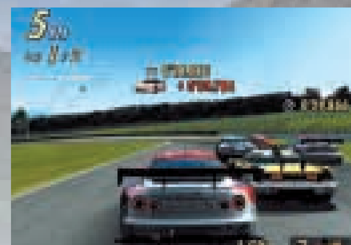
Geduld, Geduld und nochmals Geduld müssen PS2-Besitzer in diesen Tagen beweisen. Denn die wahrscheinlich größte Hoffnung des virtuellen Rennzirkus und Referenzanwärters "Gran Turismo 4" verspätet sich abermals und wird erst nächstes Frühjahr in heimischen PS2-Laufwerken rotieren. Um Hobbypiloten nun weiter anzuheizen, brachte Sony in Japan pünktlich zum Weihnachtsgeschäft einen Vorgeschmack auf das kommende Highlight: "Gran Turismo 4 Prologue".

Der Titel kommt zwar mit für "Gran Turismo"-Verhältnisse spärlichen fünf Strecken und 50 freispielbaren Wagen aus, dennoch wird die Verwandtschaft zum kommenden Sequel deutlich. Zum einen verwendet man dieselbe überarbeitete Grafik-Engine, zum anderen verraten die Spielmodi schon einiges über die vierte "GT"-Inkarnation. Denn im "Prologue" findet sich neben dem obligatorischen Arcade-Modus eine abwechslungsreiche Fahrschule, die Anfänger wie Profis an die Materie führt (siehe Kasten links). Gerade hier stellt sich ein ungemein nützlicher Lerneffekt ein, der für harte Rennen benötigt wird.



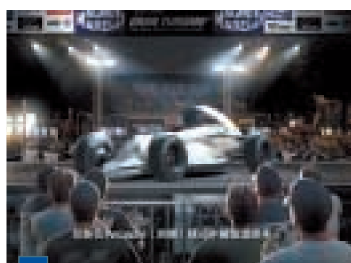


PS2 Kolossal: Detaillierte 2D-Hintergrund-Texturen sorgen für eine beeindruckende Kulisse auf der "Grand Canyon"-Strecke.


PS2 Dank verbesserter KI sind mehr Positionskämpfe an der Tagesordnung.


PS2 Zum Genießen der Aussicht bleibt keine Zeit – die nächste Kurve wartet.

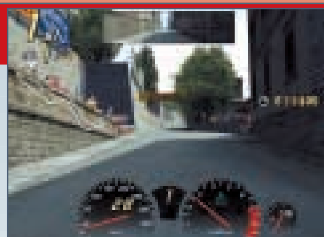

PS2 Replays waren schon immer eine große Stärke der "GT"-Reihe.

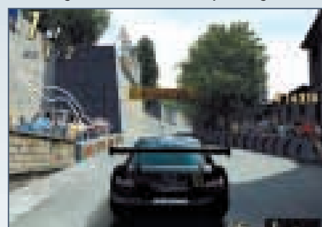

PS2 Der Gewinn von neuen Autos wird spektakulär zelebriert.

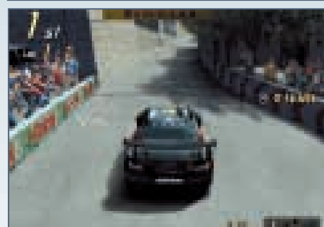
Neue Sicht der Dinge

Alternative Perspektive für Rennfahrer

Der neueste Teil der Serie bricht auch mit alten Konventionen: Zu den klassischen Ego- und Verfolgersichten gesellt sich nun eine weiter entfernte Perspektive. Hier leidet zwar das Geschwindigkeitsgefühl und der Eindruck mittendrin zu sein, doch zum Üben der neuen Kurse eignet sich die Ansicht prächtig.







Gute Streckenkenntnis ist bei der Innenperspektive vonnöten (oben rechts). Die beiden Außenansichten (links die bewährte, rechts die neue) bieten gute bis sehr gute Übersicht.

Grenzbereich

Das abermals brillante Fahrverhalten begründet sich in der ausgeklügelten Physiksimulation, die bereits in den vorigen Teilen alle Genre-Konkurrenten in den Schatten stellte. Verwendeten die ersten drei "GT"-Teile sowie "GT-Concept" dieselbe Basis-Physik-Engine, wurde diese laut Polyphony Chef Kazunori Yamauchi nun von Grund auf erneuert und findet als Version 2.0 in "Gran Turismo 4" Verwendung. Das Ergebnis: In puncto Handling stehen die Polygon-Boliden ihren realen Vorbildern kaum nach. Selbst echte und virtuelle Rundenzeiten sollen sich unter denselben Bedingungen gleichen. Gewicht und Motorisierung des Wagens fließen hier ebenso ein, wie Straßenbelag und Streckeneigenschaften. So wirken sich jede Bodenunebenheit, Bremsen, Gas und kleinste Lenkbewegungen auf das Fahrverhalten aus – und das nicht nur auf dem Asphalt. Auch Rallyes auf Sand und Schotter stellen die realistischen Physik-Eigenschaften unter Beweis. Trotzdem änderte sich am Fahrgefühl wenig – "GT"-Veteranen wird's freuen.

Weiter gefeilt wurde auch an der Gegner-KI, die bisher den größten Kritikpunkt darstellte. Leider donnern die CPU-gesteuerten Karossen noch immer ungestüm in Euer Heck. Trotzdem lässt sich ein differenzierteres Gegnerverhalten erkennen: Überholmanöver und Rangeleien stehen nun häufiger an der Tagesordnung.

Augenschmaus

Alle virtuellen Wagen glänzen nicht nur fahrerisch mit originalgetreuer Umsetzung, sondern stehen auch optisch ihren echten Vorbildern kaum nach. Dank akribischer Detailverliebtheit wirken die Karossen trotz gleicher Polygonzahl (bis zu 4.000)



Asphalt und Schotter

Ein Fahrbericht von den neuen Pisten

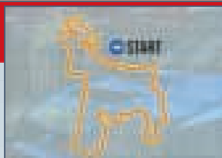
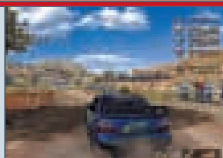
Während sich in der Endversion über 100 Strecken befinden sollen, konnten wir auf 'nur' fünf komplett neuen Kursen fahrerische Eindrücke sammeln.




Tsukuba Circuit: Besonders enger werdende Kurven verlangen den vorsichtigen Umgang mit Gas und Bremse.

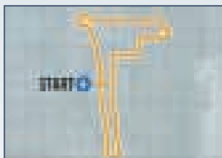
Tsukuba Circuit: Der originalgetreue Tsukuba-Kurs in Japan wartet mit zwei langen Geraden und fiesen Haarnadelkurven auf. Trotz kurzer Streckenlänge ist eine optimale Linie Pflicht: Die geschwungene Pistenführung verlangt schwierige Links-Rechts-Kombinationen und korrekte Bremspunkte. Leider wirkt Tsukuba mangels Umgebungsdetails optisch etwas karg und farblos.

New York: Der verzwickte Stadtkurs von New York versetzt Euch direkt ins dicht bebaute Manhattan. Am Times Square vorbei schlängelt sich die Strecke mit ihren uneinsehbaren 90°-Kurven durch die Straßenschluchten. Zwischen den mächtigen Wolkenkratzern mit spiegelnden Wänden sind optimale Bremspunkte ein Muss. Leider wird die opulente Grafik besonders hier von massiven Pop-Ups begleitet.

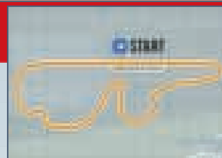
Grand Canyon: Die staubigen Wege sind von jubelnden Zuschauern gesäumt.

Grand Canyon: Dieser lange Rallye-Rundkurs sitzt inmitten der grandiosen Kulisse des Grand Canyon. Neben der malerischen Umgebung und der wunderschönen Hintergrundgrafik beeindrucken besonders die animierten Zuschauermassen, die sich perfekt ins 3D-Geschehen einbinden. So stehen Fotografen mitten auf der Strecke und weichen erst kurz vor Eurer Ankunft von der Piste.



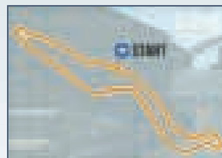
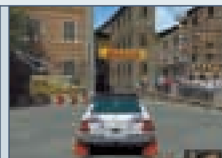
New York: Der Kontakt mit Banden kostet wertvolle Zeit und sollte ebenso wie wilde Drifts vermieden werden.

Fuji Speedway: Die über vier Kilometer lange Rennstrecke bietet nach der langen Zielgeraden in der abfälligen Haarnadelkurve eine gute Überholmöglichkeit, aber auch eine Stolperfalle. Die letzte Schikane kurz vor Ende muss sauber angefahren werden, um flott in die Zielgerade zu beschleunigen. Auch der Fuji Speedway flacht grafisch gegenüber den anderen Strecken etwas ab.




Fuji Speedway: Der reinrassige Rennkurs weiß fahrerisch zu begeistern, die karge Umgebung gefällt dagegen weniger.

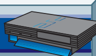
Citta di Aria: Dass Italien mehr als romantische Landschaften und guten Wein zu bieten hat, beweist dieser enge Stadtkurs. In dem hübschen Dörfchen werden Rennen dank haarigen Gefällen und engen Torbögen zur reinsten Achterbahnfahrt. Nur absolute Profis schleudern ihren Rennboliden millimetergenau durch die verwinkelten Gassen. Die stimmige Optik weiß hier dank schöner Landschaft zu überzeugen.

Citta di Aria: Die anspruchsvolle Strecke führt durch verschlungene Wege und enge Gassen.

noch einen Tick realistischer. Ausgefeilte Texturen, verbesserte Kantenglättung und unerreichte Lackreflexionen erfreuen das Auge. Die größten Änderungen betreffen aber die Rennstrecken, die dank hübsch animierter und überraschend realistischer Zuschauermassen äußerst belebt wirken. Jubelnde Fans und Blitzlichtgewitter sind Euch ebenso sicher wie mutige Paparazzi auf Rallyestrecken. Daneben sorgt die nahezu perfekte Einbindung von hochauflösenden Hintergrundtexturen für offene Münder: Musterbeispiele sind die beeindruckende 'Grand Canyon'-Strecke sowie die malerische Fahrt durch die 'Citta di Aria' (siehe Kasten oben).

Gran Turismo 4



Playstation 2

Entwickler:	Polyphony Digital, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	2. Quartal



Dank Bombasto-Grafik und hoher Spieltiefe hat "GT4" beste Chancen auf den Asphalt-Thron.

Xbox-Alternative



Namcos **R: Racing Revolution** überrascht mit realistischen Fahrverhalten und Boliden. Der Importtest auf Seite 47 zeigt alle Fakten.

Gamecube-Alternative



Auch Cube-Besitzer dürfen sich auf den "Ridge Racer"-Nachfolger **R: Racing Revolution** im nächsten Frühjahr freuen.

Modi-Vielfalt

Für monatelange Motivation wird neben dem Arcade-Modus natürlich wieder die eigentliche Simulation sorgen. Hier startet Ihr mit einer knappen Geldsumme zu einer Rennfahrerkarriere. Zunächst erringt Ihr Lizenzen, um Zugriff auf Amateur- und Profi-Rennen zu bekommen. Neben Preisgeldern winken auch seltene Autos. Mit genug Kohle in der Tasche geht's zu den Autohändlern, die eine satte Auswahl von 500 Boliden samt umfangreichen Tuningmaßnahmen bieten. Nach Einbau eines Sportauspuffs, Rennfahrwerks oder Turboladers werkelt Ihr am umfangreichen Setup: Schraubt an der Fahrzeughöhe, Stabilisatoren oder Gangübersetzung, um Euren Konkurrenten tüchtig einzuheizen.

"Gran Turismo 4" ist zudem Sonys Online-Hoffnung: Leider werden die Netzwerkspiel-Modi wie ein Staatsgeheimnis gehütet. Sehr wahrscheinlich sind je nach Strecke Online-Duelle mit bis zu sechs Spielern, ebenso wie Zeitrennen mit Ranglisten sowie Kämpfe gegen Ghost-Fahrer. Vollständige Headset-Unterstützung und das Tauschen von Vehikeln oder Teilen über das Netz würden unseren Racer-Traum schließlich vervollkommnen. *ts*



PS2 Enger geht's nicht: Kurz nach dem Start sind hitzige Rangeleien kaum zu vermeiden. Überholen ist dabei ein schier unmögliches Unterfangen.



Final Fantasy 12

Kappt die Taue und hisst die Segel: In Episode 12 werdet Ihr mit Luftschiffen durch ein spannendes Rebellenabenteuer gondeln.

Im Sommer 2004 soll "Final Fantasy 12" in japanische Läden wandern und im Gegensatz zum Vorgänger wieder offline spielbar sein. Schauplatz der Handlung ist die Welt Ivalice, die Ihr stilistisch bereits aus "Final Fantasy Tactics Advance" kennt: Ihr werdet die putzigen Moogels und strammen Chocobos ebenso wiederfinden wie eindrucksvolle Gebäude nach römischem und arabischem Vorbild.



PS2 Mehr Details, aber weniger Polygone: Square-Enix' "Final Fantasy 12" soll mit vielfältigen Texturen bessere Atmosphäre bieten.

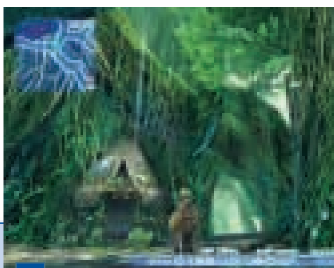
Das Imperium schlägt zurück

Für Besichtigungstouren ist aber keine Zeit, denn die Bösewichte agieren diesmal in aller Öffentlichkeit: Das Imperium Arcadia überfällt überraschend das Reich Damaska, ermordet die Königsfamilie und unterjocht die Einwohner. Zum Glück stellen sich zwei Helden den Eindringlingen entgegen: Prinzessin Ashe überlebt das Massaker und gründet eine Widerstandgruppe, die das Imperium erbittert bekämpft. Dazu stößt der angehende Pirat Vaan, der eigentlich lieber mit einem Flugschiff den imperialen Truppen entfliehen möchte. Wer jetzt wie in früheren "Final Fantasy"-Episoden romantische Tänze im Mondlicht und Techtelmechtel im Pool erwartet, liegt falsch: Die Handlung konzentriert sich mehr auf den Erfolg der Rebellen, lediglich innige Freundschaft soll das Heldenduo verbinden. Die Party wird bis zu drei Schützlinge umfassen, weitere Figuren wie Bogenschützin Fran schließen sich an.

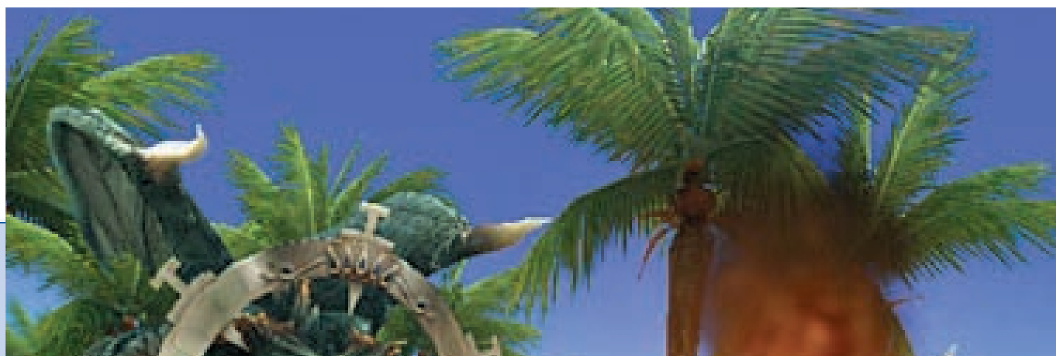




PS2 Imposanter Einzug der imperialen Armee – Luft- und Bodentruppen besetzen gemeinsam die Hauptstadt des Königreichs Damaska: Das Design der Schwebepanzer und der marschierenden Soldaten erinnert an die Kriegsmaschinerie jüngster "Star Wars"-Episoden.



PS2 Verwinkelte Schauplätze: Mit dem zoombaren Radar orientiert Ihr Euch in der 3D-Welt.



PS2 Duell-Arena ade: Der stets eingeblendete Heldenstatus lässt vermuten, dass Kämpfe endlich an Ort und Stelle stattfinden – umgeblendet wird nicht mehr.



PS2 Sieht düster aus, aber da muss man durch: Bei Zwischensequenzen rückt die Kamera näher an die Helden und zeigt sie aus wechselnder Perspektive.

Die Welt von Ivalice

"Final Fantasy 12" wird komplett in 3D modelliert: Wie im Vorgänger lässt sich die Kamera um 360° drehen, zum Erspähen von Schätzen und Geheimtüren dürft Ihr zudem in Egoperspektive wechseln.

Erste Bilder zeigen sonnige Landschaften in leuchtenden Farben: Neben imposanten Städten, Dschungeldorf und Wüste werden aber auch die Luftschiffe eine große Rolle spielen – sowohl als Fortbewegungsmittel als auch Schauplatz der Handlung. Dieser Hinweis und die aufwändigen Artworks lassen vermuten, dass Ihr an Bord auch Schlachten bestreitet oder gar ein Schiff entert. Überraschend ist die Ankündigung, dass die vielversprechende Grafik nur aus halb so vielen Polygonen besteht, wie die in "Final Fantasy 10": Die bessere 3D-Optik begründet Square-Enix mit optimierten Schattierungen und Texturen.

Bei der Animation der Helden schlägt Square-Enix neue Pfade ein: Statt den vielen FMV-Filmen werden zuerst die Echtzeit-Modelle der Helden entworfen, damit der Unterschied zwischen Film und Spielgrafik weniger auffällt. Obendrein engagiert der Entwickler TV-Darsteller wie Kohei Takeda, der Vaan Gestik und Stimme leiht.

Big Brother guckt zu

Über die Kämpfe wollen die Entwickler noch wenig verraten, nicht mal ob sich die drei Helden im Match auswechseln lassen. Fest steht allerdings, dass die Schützlinge erneut über individuelle Waffen und Zauber verfügen, die sich jeweils für bestimmte Feinde besonders eignen. Außerdem übernehmen die Macher ein Element aus "Final Fantasy Tactics Advance": Richter werden in den Kämpfen über die Einhaltung der geltenden Gesetze wachen und Verstöße bitter bestrafen. Bewahrer des Friedens sind diese Wächter allerdings nicht, das sagt schon der furchteinflößende Name: Die "Knights of Terror" sind düstere Gestalten, die im Dienste des teuflischen Imperiums stehen und dessen Schreckensherrschaft stützen. *oe*

Final Fantasy 12

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Playstation 2

Entwickler:	Square-Enix, Japan
Hersteller:	Square-Enix
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	4. Quartal

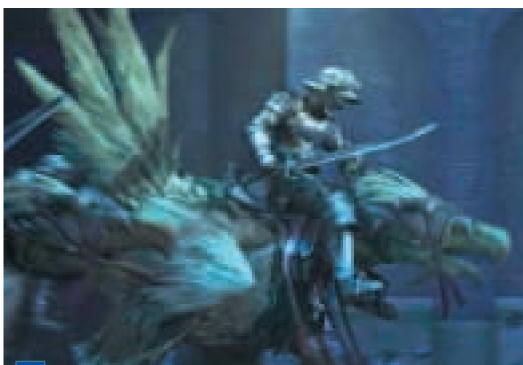
Nichts für Turteltäubchen: Mit imperialer Streitmacht und donnernden Breitseiten geht's endlich wieder heftiger zur Sache.

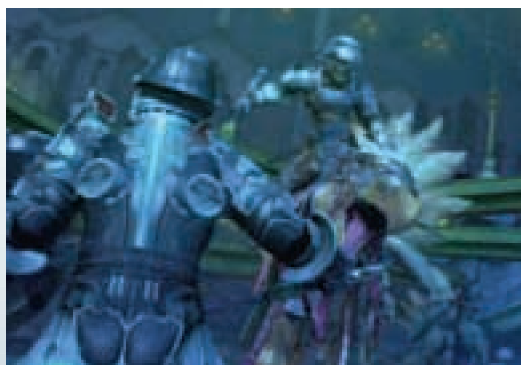
Xbox-Alternative

Opulente Abenteuerwelten mit viel experimentellem Spielraum werdet Ihr auch in Microsofts **Fable** bestaunen können.

Gamecube-Alternative

Namcos **Tales of Symphonia** wird ebenfalls mit spaßiger Fantasy-Optik und ungewöhnlichem Kampfsystem beeindrucken.



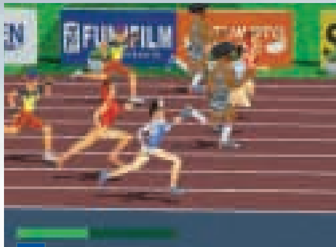


PS2 Chocobos werden wieder als Reittiere genutzt: Mit athletischen Konturen und zerzaustem Fell wirken die Kuschelpiepmatze aus vergangenen Spielen aber mehr wie eine gefiederte Version des Streitrosses.

Sega Ages 2500

Von den Toten auferstanden: Mit der "Ages"-Serie feiern Sega-Klassiker ein Comeback!


PS2 Kompatibel mit "GT Force"-Lenkrad: Die "Virtua Racing"-Flitzer funkeln dank neuer Reflexionseffekte.


PS2 Olympiade für vier Spieler: In "Decathlon" haut man rhythmisch auf die Tasten, damit die Sportler rennen.

Dass Sega erfolgreiche Arcade- und Konsolenspiele auf alle Systeme umsetzt und dabei schon mal technisch verunstaltet (z.B. "Sonic Adventure DX" für Gamecube), ist nicht gerade neu. Aber mit der Serie "Sega Ages 2500" will sich der Videospielriese beim Restaurieren und Aufpolieren besonders viel Mühe geben und zudem mit konkurrenzlosem Preis bestechen: Wie der Name verrät, zahlt der japanische PS2-Spieler für eine Neuauflage 2.500 Yen, umgerechnet rund 20 Euro. Dafür bekommt er nicht einfach nur eine pixelige Umsetzung, sondern eine grafisch, akustisch und sogar inhaltlich überarbeitete Neuauflage – so machen Oldies auch Neulingen Spaß!

Jungfernbrunnen

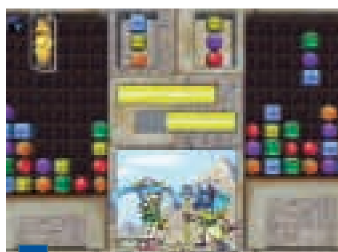
Sieben Titel sind in Japan bereits im Handel, zwölf weitere in Vorbereitung: Neben den obligatorischen Klassikern "Columns" und "Out Run" überrascht Sega auch mit Exoten wie der Anime-Keilerei "Fist of the North Star" und der Labyrinthballerei "Gain Ground". Die Verbesserungen unterscheiden sich je nach Spiel: In "Phantasy Star Generation 1" wird Sega nicht nur 3D-Kerker texturieren und alle Monster neu pixeln, sondern auch den Helden mehr Persönlichkeit verleihen. Mit dem neuen Befehl 'Consultation' unterhalten sich die Schützlinge und geben zudem Tipps zum Lösungsweg. Mehr Handlung bringen auch die neuen Zwischenbilder ins Abenteuer, mit denen die Dialoge bildschirmfüllend hinterlegt werden. Trotzdem spielt Ihr das neue "Phantasy Star" wahrscheinlich schneller durch als das Original: Weil die Helden schneller in höhere Levels aufsteigen, entfällt das monotone Kampftraining.

In anderen Titeln werdet Ihr auch neue Spielmodi finden: Per Splitscreen rasen bald bis zu vier Spieler durch die Schikanen des "Monaco GP". Ein 2D-Rennvergnügen, nicht nur für japanische Spieler – 2004 will Conspiracy Games "Sega Ages" nämlich nach Europa bringen. *oe*



PS2 Blondine an Bord: Den Geschwindigkeitsrausch von "Out Run" verbessert Sega mit mehr Streckendetails und deftigen Bodenwellen.


PS2 Masse mit Klasse: 20 Kämpfer stürmen im Duett durch die 50 Labyrinthe von "Gain Ground".


PS2 Die berühmte Puzzelei "Columns" gibt's für fast alle Konsolen und Handhelds, bald auch für PS2.

Sega Ages 2500

Playstation 2

Entwickler:	Sega, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	diverse
D-Termin:	2004

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Tolle Oldies mit verbesserter Technik: Hoffentlich sind die Neuauflagen auch im Westen so günstig wie im Osten!

Xbox-Alternative
Eine Umsetzung ist nicht geplant, aber mit **Midway Arcade Treasures** werdet Ihr gleich 20 berühmte Oldies auf Eure Konsole holen.

Gamecube-Alternative
Einen Oldie-Helden in neuem Gewand werdet Ihr auch in Namcos Spielesammlung **Pac-Man VS./Pac-Man World 2** finden.

In Japan erhältlich

Vol.	Titel	Genre	Spieler	Vol.	Titel	Genre	Spieler
1	**Phantasy Star Generation 1**	Rollenspiel	1	4	**Space Harrier**	Action	1
				5	**indiziertes Spiel**	Beat'em-Up	2
2	**Monaco GP**	Rennspiel	4	6	**Bonanza Bros.**	Action	4
3	**Fantasy Zone**	Action	1	7	**Columns**	Puzzle	2

Geplante Neuauflagen

Titel	Genre	Spieler	Titel	Genre	Spieler
Afterburner	Action	1	**Last Bronx**	Beat'em-Up	2
Alex Kidd in Miracle World	Jump'n'Run	1	**Out Run**	Rennspiel	1
Decathlete	Sport	4	**Phantasy Star 2**	Rollenspiel	1
Streets of Rage	Beat'em-Up	2	**Phantasy Star 4**	Rollenspiel	1
Fist of the North Star	Beat'em-Up	1	**Tant-R**	Puzzle	1
Gain Ground	Action	2	**Virtua Racing Flat Out**	Rennspiel	1

Metal Gear Solid The Twin Snakes

Konami überarbeitet die Mutter aller Schleich-Abenteuer: Wir spielten Solid Snakes ersten Gamecube-Einsatz Probe.

Notstand im Pentagon: Ein Trupp abtrünniger Elite-Söldner hat den Stützpunkt auf Shadow Moses Island in Alaska überrannt und erpresst die USA mit einer Atomwaffe. Nur ein Mann kann der Sache auf den Grund gehen und die festgehaltenen Geiseln befreien: Solid Snake.

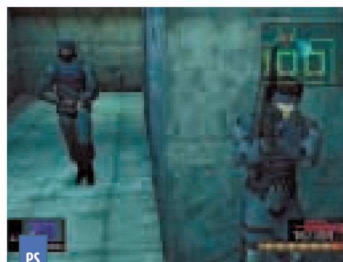
Wie schon im PSone Original von 1999 schlüpfen nun auch Gamecube-Jünger in die Rolle des stählernen Ex-Soldaten, der bereits im Nachfolger "Metal Gear Solid 2" auf der PS2 als Legende gefeiert wird.

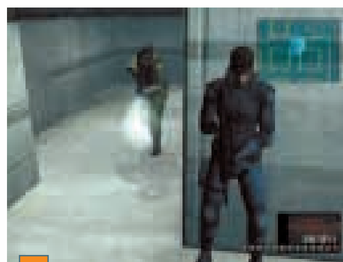
Die Klapperschlange

Beim Spielprinzip hat sich kaum etwas geändert: Ihr infiltriert eine hochgradig bewachte Basis, sammelt Informationen und versucht, den Terroristen ein Schnippchen zu schlagen. Doch mit der Waffe auf Dauerfeuer kommt Ihr nicht weit, denn sobald Alarm ausgelöst wird, steht Ihr einem übelgelaunten Wachtrupp gegenüber, der Euch gerne mit Bleigeschossen vollpumpt. Deshalb schleicht Ihr besser unbemerkt zwischen feindlichen Flanken, lehnt Euch an Wände oder versteckt Euch in Kartons. Hilfreich ist dabei ein Radar, der das Sichtfeld Eurer Gegner sowie Überwachungskameras anzeigt. Klopft an Wände, um Wachen anzulocken oder verwirrt die Burschen mit Blendgranaten und anzüglichen Heften. Einmal abgelenkt, schlagt Ihr die Kerle K.o. oder zückt Eure gesammelten Wummen: Von Betäubungspistole über Sturmgewehr und Granaten finden sich bald auch Lenkraketen oder gar hitzesuchende Stinger-Geschosse in Eurem Inventar.

Bei dem brisanten Einsatz erforscht Ihr unter anderem Stahlhallen, eisige Canyons und hohe Türme – Zugriff bekommt Ihr dabei durch ID-Karten von CPU-Protagonisten.

Getoppt wird der hochgradig spannende Spielablauf von der wendungsreichen Handlung. Nach jeder cineastisch inszenierten Zwischensequenz bekommt Ihr mehr und mehr Einblick in die wahren Begebenheiten und Motive Eures schwierigen Auftrags. Zwar könnt Ihr den einsatzleitenden Colonel und weitere hilfreiche Personen jederzeit anfunken, doch scheinbar will (oder kann?) Euch niemand alle Hintergründe preisgeben. So sorgen auch erzählfreudige wie hartnäckige Zwischenbosse für neue Fakten und überraschende Wendungen. Für die spektakulären Endkämpfe benötigt Ihr schnelle Reflexe und einen Schuss Taktik – dabei erwartet Euch der zielsichere Revolverheld Ocelot mit seiner tödlichen Lieblingswaffe ebenso wie der riesige Polygon-Schamane Vulcan Raven mit seinem Panzer samt durchschlagender Kanone.





NGC Aus alt mach neu: PSone-Original (oben), Gamecube-Version (unten).



NGC Stimmig: Die kühle Optik mit blaugrauer Farbgebung rückt die frostige Szenerie ins rechte Licht – leider strotzen die Texturen (noch?) nicht vor Details.



NGC Schlau: Werdet Ihr entdeckt, greift die Wache zunächst zum Funkgerät, um Verstärkung zu rufen.



NGC In der Falle: Das alarmierte Räumungskommando durchsucht jeden Winkel, um Eindringlinge aufzustöbern.





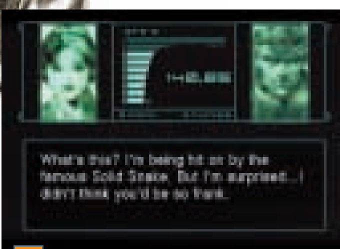


NGC Fies: Gegen einen mächtigen M1-Panzer helfen nur gezielt geworfene Granaten auf den Kanonier.

NGC Hände hoch: Zwar rücken die Wachen bei Überfällen keine Kohle heraus, trotzdem freuen sich Sammler über die begehrten Dog Tags – ob Ihr den armen Kerl erschießt oder nur betäubt, bleibt Euch überlassen.



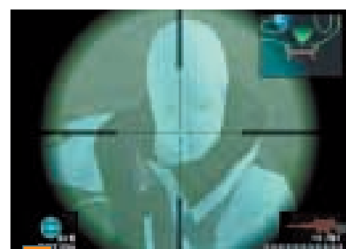
NGC Spektakulär: Neue Echtzeitsequenzen erfreuen alte wie neue Fans.



NGC Klassisch: Der Funkbildschirm setzt auf die 2D-Gesichter der PSone-Version.



NGC Übersichtlich: Die drehbare 3D-Karte sorgt für Durchblick.



NGC Hinterhältig: Das Sniper-Gewehr räumt Euch den Weg frei.

▪ ▪ ▪ Ritter der Software-Runde ▪ ▪ ▪

Die umtriebigen Entwickler von "Metal Gear Solid: Twin Snakes"



Mit "Twin Snakes" gibt Hideo Kojima seine Stealth-Serie erstmals in fremde Hände: Der Titel wird von Silicon Knights entwickelt. Was auf den ersten Blick wie eine faustdicke Überraschung klingt, entpuppt sich beim zweiten Hinsehen als logischer Schachzug: Zeichnen die kanadischen Silikon-Ritter doch fürs grandiose Gamecube-Grusical "Eternal Darkness" verantwortlich. Außerdem legte man im Jahre 1996 mit "Blood Omen" den Grundstein für Eidos' legendäres Vampir-Epos. Ihr Großprojekt "Too Human" konnte die inzwischen von Nintendo übernommene Spieleschmiede jedoch nie vollenden. Einst als PSone-Revolution vermarktet, soll der Titel gerüchteweise für Gamecube 2 erscheinen.



Kommt's noch? Die ambitionierte SciFi-Action "Too Human" geistert seit Jahren durch die Gazetten.

Neues Würfelfutter

Die Entwickler Silicon Knights (siehe Kasten) beließen es aber nicht bei einer 1:1-Umsetzung, sondern integrierten eine Hand voll Features aus "Metal Gear Solid 2". So könnt Ihr endlich aus der Ego-Sicht ballern und um Wandecken lugen. Um keine Aufmerksamkeit zu erregen, versteckt Ihr Euch und erledigte Wachen in Schränken. Sammler geben sich dagegen der Jagd nach Dog Tags hin, die jeder Gegner besitzt. Bedroht dazu Euer Gegenüber mit entsprechender Wumme, um die begehrten Objekte zu erhalten. Daneben kann sich Snake nun an Geländern entlanghangeln und sich via C-Stick beim Lehnen an der Wand umsehen.

Inszeniert wird der Agententhriller mit einer effektgespickten Grafik samt Explosionen, Schneefall und Rauch. Lediglich die Texturen fielen teils etwas mau aus. Dafür entschädigen die flüssige Darstellung der farbarmen, aber realistischen Umgebungen und kurze Ladezeiten. Viele Gags und Seitenhiebe, von Regisseur Ryuhei Kitamura neu inszenierte Echtzeit-Zwischensequenzen sowie ein Wiedersehen mit alten Bekannten in neuer Optik wie dem Ninja oder Meryl runden das Update ab. *ts*

Metal Gear Solid The Twin Snakes

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Gamecube

Entwickler:	Silicon Knights, Kanada
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2. Quartal 2004

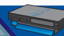
Spannend, intelligent, mitreißend: Solid Snake sorgt abermals für exquisite Schleich-Action.

Playstation-2-Alternative

Der Dschungel erwartet mutige PS2-Soldaten in **Metal Gear Solid 3** – hoffentlich klappt's noch 2004.

Xbox-Alternative

Xbox-Jünger setzen auf Sam Fisher: **Splinter Cell Pandora Tomorrow** wird im März mit Online-Modus und neuen Features auftrumpfen.



Resident Evil Outbreak



Horror in einer neuen Dimension: Capcoms Videospiel-Zombies verwandeln das Internet in einen Hort des Bösen – lest unsere ersten Eindrücke von der NTSC-Fassung.

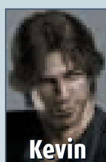
Darauf haben Grusel-Fans sehnsüchtig gewartet: Die legendäre "Resident Evil"-Reihe geht endlich online. Allerdings bleibt der Mehrspieler-Schocker mit dem Namenszusatz "Outbreak" vorerst nur Nippon-Zockern vorbehalten, denn die Netz-Architektur in PAL-Gefilden hinkt der aus Fernost noch meilenweit hinterher. Sony Europa ist sich der Wichtigkeit des Prestigetitels nichtsdestotrotz durchaus bewusst: Momentan verhandelt man mit den Capcom-Oberen, um diese von einem weltweiten Release zu überzeugen. Ob "Resident Evil Outbreak" letzten Endes auch hierzulande für Internet-Furore sorgt oder nur den optionalen Solo-Modus enthält, steht leider noch in den PS2-Sternen. Wir wollten aber schon jetzt wissen, wie sich das Untoten-Spektakel tatsächlich spielt: Unsere Import-Fassung ließ sich zwar nicht zur Server-Einwahl überreden, lieferte jedoch handfeste Eindrücke vom mit der Online-Option fast identischen Einzelspieler-Part.

Teamwork kontra Teufelswerk

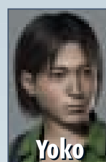
Die hervorstechende Neuerung des aktuellen Capcom-Fabrikats dürfte inzwischen hinlänglich bekannt sein: Traten Hobby-Exorzisten ehedem stets alleine gegen Polygon-Zombies an, gleicht "Outbreak" einer Gruppentherapie – selbst im lokalen Modus begleiten Euch bis zu drei KI-Charaktere durch die schaurigen Kulissen. Dementsprechend müssen egoistische Draufgänger ihre Survival-Taktiken überdenken: Nur wer jederzeit mit seinen Kollegen kommuniziert und nützliche Gegenstände brav auf die Truppe verteilt, kann dem Playstation-Spuk entrinnen. Damit Eure Mitstreiter nicht durch dämliche Aktionen an der Atmosphäre kratzen, verrichten Programm-Routinen im Hintergrund Schwerstarbeit: So spurtet das Digi-Kollegium selbstständig durch die Polygon-Pampa, sammelt Objekte ein und verteidigt sich bei Bedarf gegen bissige Kreaturen. Dominante Naturen nutzen außerdem den rechten Analogstick zur Befehlsvergabe: Egal ob verzweifelter Hilferuf, entschiedenes Rückzugskommando, Order zum Ausschwärmen oder freundliches Dankeschön – die vier Knüppelrichtungen lösen sämtliche Plaudereien aus. Wenn Euch die CPU-Kumpels dennoch mal Heilkräuter vor der Nase wegschnappen, hilft das überarbeitete Inventar-System weiter: Ruft Ihr die Objekt-Verwaltung auf, erscheinen sowohl Eure eigenen Wertsachen als auch die sämtlicher Weggenossen. Wollt Ihr etwa Georges Schrotflinte in Besitz nehmen, so reicht ein simpler Knopfdruck – schon trägt man Euch das gewünschte Objekt heran. Diese Item-Tauscherei macht in zweierlei Hinsicht Sinn: Zum einen schluckt Euer


PS2 Mörderische Überraschung: Hier hat sich Eure ursprüngliche Mitstreiterin Yoko mit Zombie-Viren infiziert und wird so zur Bedrohung – seid immer auf der Hut!

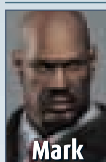
▪ ▪ ▪ Acht verwunschene Seelen ▪ ▪ ▪
Die spielbaren Charaktere von "Resident Evil: Outbreak" im Überblick



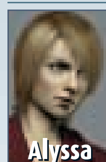
Beruf: Polizeibeamter **Besonderheiten:** Der Raccoon-City-Bulle besitzt von Beginn an eine praktische Handfeuerwaffe. **Spezial-Gegenstand:** Automatik-Pistole



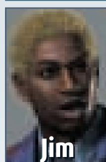
Beruf: Studentin **Besonderheiten:** Das zierliche Mädel schleppt dank ihrer Tasche die doppelte Menge an Gegenständen rum. **Spezial-Gegenstand:** Rucksack



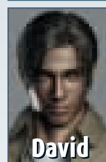
Beruf: Sicherheitsbeamter **Besonderheiten:** Der bullige Glatzkopf kann besonders gut mit Schlagwaffen umgehen und verfügt über eine Knarre. **Spezial-Gegenstand:** Automatik-Pistole



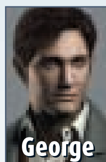
Beruf: Reporterin **Besonderheiten:** Mit den Fingerfertigkeiten der schmucken Journalistin knackt Ihr verschlossene Türen. **Spezial-Gegenstand:** Dietrich



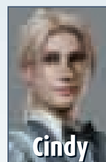
Beruf: U-Bahn-Kontrolleur **Besonderheiten:** Wir wissen zwar nicht warum, aber der Dennis-Rodman-Doppelgänger wird von den meisten Zombies ignoriert. **Spezial-Gegenstand:** Münze



Beruf: Klempner **Besonderheiten:** Gemäß seiner Profession bastelt der Brad-Pitt-Verschnitt aus Alltagsgegenständen Waffen. **Spezial-Gegenstand:** Werkzeuggürtel

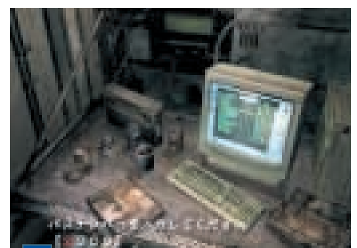


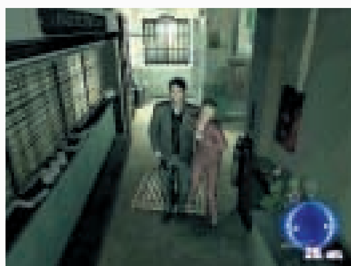
Beruf: Mediziner **Besonderheiten:** Als ausgebildeter Arzt beherrscht George die Fähigkeit, Heilpakete herzustellen. **Spezial-Gegenstand:** Doktor-Koffer

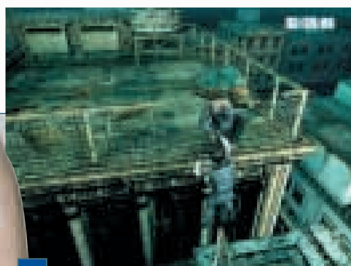


Beruf: Kellnerin **Besonderheiten:** Im Zeichen der Nächstenliebe heilt Cindy nicht nur sich selbst, sondern auch ihre jeweiligen Kumpane. **Spezial-Gegenstand:** Kräuterschatulle


PS2 Neuer Angstzustand: Bei Bedarf versteckt Ihr Euch in Schränken.


PS2 "Resi"-Standard: Rätsel beschränken sich zumeist auf Code-Eingaben.





PS2 Danke: Verletzte Kämpfer werden von den KI-Helfern gestützt (oben).

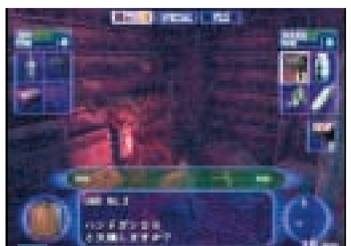


PS2 Nur für Mutige: Während die Zombies wüten, sollt Ihr eine Bombe basteln – kein Wunder, dass Euer Infizierungsgrad (unten rechts im Bild) unaufhaltsam ansteigt.

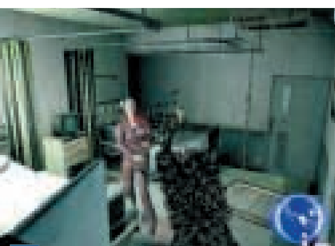


PS2 Nerventerror unter Zeitdruck: Im ersten Szenario muss Eure Truppe aus einer eingekesselten Bar entkommen – bevor der Timer abläuft!

Rucksack höchstens vier Gegenstände, zum anderen liefern gut gerüstete Gefährten besseren Feuerschutz. Obwohl derartige Nächstenliebe vornehmlich bei Scharmützeln mit blutrünstigen Monstren zum Tragen kommt, lassen sich auch Kraft- wie Kletterproben besser im Team bewältigen: So schieben die KI-Helfer beispielsweise mit Euch einen Polizeiwagen oder ziehen Euer Alter Ego an steilen Wänden empor. Dennoch wirkt die beschriebene Solovariante nur wie ein Übungsparcours für den zentralen Online-Modus: Im krassen Gegensatz zu bisherigen "Resident Evil"-Episoden kämpft Ihr Euch nämlich nicht durch eine zusammenhängende Story, sondern meistert fünf voneinander unabhängige Szenarios. Die Kapitel laufen allesamt parallel zu den Geschehnissen des indizierten "Resident Evil 2": Mal wollen Zivilisten zum Stadtrand von Raccoon-City geleitet werden, mal seht Ihr in einem Umbrella-Labor nach dem Rechten. Der Haken an der Sache: Eine Speicherfunktion im üblichen Sinne existiert nicht. Zwar dürft Ihr Euren Spielstand an den altbekannten Schreibmaschinen festhalten, beim Laden wird diese Rückversicherung aber sogleich wieder gelöscht – Bildschirmtod oder Virus-Infizierung bedeuten also das sofortige Aus.



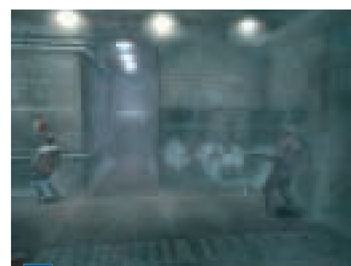
PS2 Intuitiv: Mit der Inventar-Verwaltung kommt Ihr schnell zurecht.



PS2 Eklig: Dieses Wurmmonster lässt sich nur durch Blutkonserven ablenken.

Frische Horror-Impulse

Wenngleich einige Innovationen sicherlich schwer zu schlucken sind, markiert "Resident Evil Outbreak" den gelungenen Neuanfang für Capcoms Grusel-Epos: Besonders das Gemeinschaftsgefühl mausert sich bereits nach kurzer Zeit zum echten Spaßgarant – nicht auszumalen, wieviel Mehrwert dieser Aspekt im Online-Spiel bringt. In puncto Technik stehen die Zeichen ebenfalls auf Grün: Atmosphärische 3D-Schauplätze, detaillierte Protagonisten sowie schaurig-schöne Nebeleffekte bürgen für Gänsehaut. Jetzt muss Capcom nur noch die Ladezeiten verkürzen und einen BRD-Release bestätigen – dann sind wir wunschlos glücklich! *tk*



PS2 Geballte Ladung: Die Schrotflinte haut jeden Zombie mit einem Schuss um.

Resident Evil Outbreak

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	3. Quartal

Zombies fürs Datennetz: Schaurig inszenierte Online-Geisterbahn, die dank coolem Teamaspekt schon im Solo-Modus fesselt.

Xbox-Alternative

Weil Capcom ungern für die Microsoft-Kiste entwickelt, bleibt Tecmos **Project Zero 2** die erste Wahl für Xbox-Exorzisten.

Gamecube-Alternative

Gamecube-Inhaber warten derweil sehnsüchtig auf die Solo-Fortsetzung von Capcoms Grusel-Saga – **Resident Evil 4** erscheint im Herbst.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Die Rückkehr des Schattenmanns nimmt konkrete Formen an – MAN!AC schleicht sich durch die ersten vier Solo-Missionen.

Ob nun einkalkulierte Parallele oder dummer Zufall: Die unlängst enthüllte Story von "Pandora Tomorrow" weist starke Ähnlichkeit zur aktuellen Weltpolitik auf. Digi-Erzbösewicht Suhadi Sadono wurde nämlich von den USA zuerst bei seinen Putschversuchen in Indonesien unterstützt und dann wie eine heiße Kartoffel fallen gelassen. Von dieser Enttäuschung getrieben, bedroht das Guerilla-Oberhaupt nun den ganzen Erdball mit einem tückischen Virus – meldet sich Sadono nicht täglich bei seiner Sippschaft, wird die Seuche losgelassen. Für derartige Härtefälle gibt's nur ein adäquates Gegenmittel: Schleich-Ikone Sam Fisher muss die Terrorbrüder stoppen! Konnten wir Euch im letzten Preview erste Infos zum Mehrspieler-Segment verkünden (siehe MAN!AC 12/03), stand bei einem neuerlichen Entwicklerbesuch die Story-Kampagne auf der Tagesordnung: Ganze drei der geplanten acht Aufträge durften internationale Journalisten anspielen – lest im Folgenden unseren Missionsbericht.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Playstation 2

Xbox

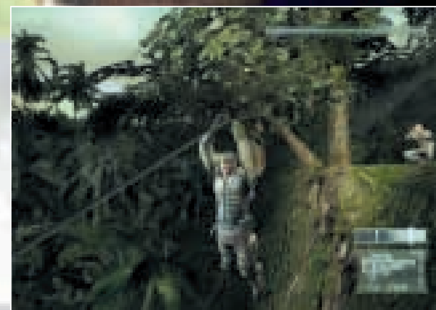
Gamecube

Entwickler:	Ubisoft, Shanghai
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	März [PS2]
	März [Xbox]
	März [NGC]

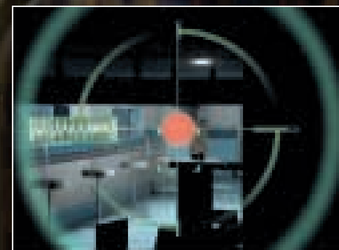
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

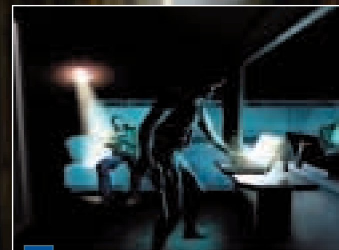
Die Rückkehr des Stealth-Königs: technisch wie spielerisch herausragende Agenten-Action mit tollem Mehrspieler-Modus.





XB Sam, der aus dem Dschungel kam: Nachdem Ihr das Terrorlager per Seilbahn erreicht habt (rechts oben), nimmt sich Eurer Recke die ansässigen Banditen vor.

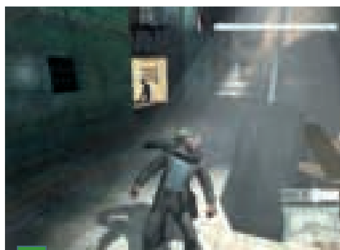




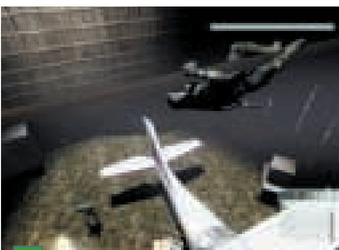
PS2 Datendieb: Mikrofon (oben) und Notebook liefern wichtige Infos.

Ein Fisher auf Welttournee

Konträr zum Vorgänger startet "Pandora Tomorrow" nicht mit einem Tutorial. Stattdessen werden alle Steuerungskniffe während des Starteinsatzes in Jakarta erklärt: Rebellen überfallen die dortige US-Botschaft, nehmen Geiseln und wollen an geheime Daten rankommen. Gleich zu Beginn des zitierten Szenarios staunen Hobby-Agenten über die dargebotene Grafikqualität: Palmen wiegen sich sanft im Wind, der Mond sorgt für schummrige Beleuchtung und mittendrin watet Sam durch herrlich animiertes Wasser. Lasst Euch jedoch nicht von der paradiesischen Kulisse ablenken, denn überall lauern Gefahren auf Euren Stealth-Experten: So trampelt Ihr gerade über eine Wiese, als sich die Funkzentrale meldet – Minenfeld voraus! Nur gut, dass Fishers Thermalsicht nun auch die pulsierenden Radien von Sprengsätzen anzeigt. Beim folgenden Wachmann hilft der Wärmeblick allerdings kaum weiter. Vielmehr lasst Ihr den Kerl im wahrsten Sinne des Wortes nach Eurer Pfeife tanzen: Auf Knopfdruck spitzt Herr Fisher seine Lippen und lockt so etwaige Widersacher auf die falsche Fährte. Noch zivilisierter geht's in der zweiten Story-Episode zu: Hier infiltriert Ubisofts Superspion einen Jerusalemer Marktplatz – jeder Kontakt mit Passanten könnte zu sofortigem Polizei-Alarm führen. Ergo huscht Ihr lautlos von einem Schatten zum nächsten und trefft Euch schließlich mit einer syrischen Agentin. Als finale Station unserer Preview-Reise dient ein Nachtzug nach Nizza: An Bord befinden sich sowohl Terroristen als auch das ehemalige CIA-Mitglied Norman Soth. Weil letztgenannter von Euren Auftraggebern des Hochverrats bezichtigt wird, sollt Ihr konkrete Beweise heranschaffen respektive verdächtige Gespräche per Richtmikrofon abhören. Was dieser Auftrag mit Holzbeinen, sich schminkenden Damen sowie Schäferhunden zu tun hat, wollen wir Euch jedoch noch nicht verraten – sonst wäre ja die ganze Spannung dahin. *tk*



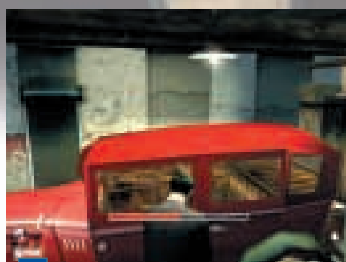
XB Die Straßen von Jerusalem: Hier verhören wir gerade einen Turbanträger.

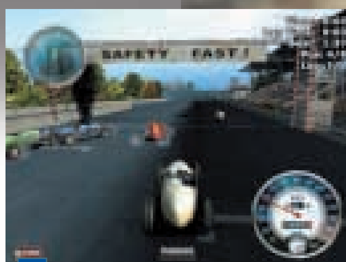


XB Held von der Stange: Sam kraxelt über die Köpfe seiner Feinde hinweg.

Mafia

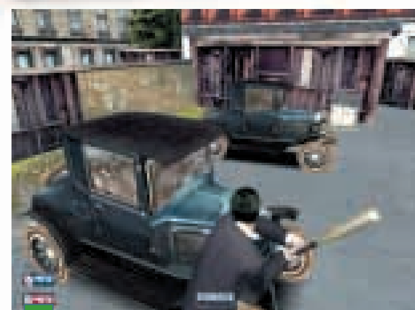
Willkommen in der Familie: MAN!AC ließ sich von italienischen Konsolen-Gangstern rekrutieren und zum Verbrecher ausbilden – lest unser umfassendes Geständnis!


PS2 Diebisch: Im späteren Verlauf lernt Tommy, wie man Autos knackt.



PS2 Formel Oldtimer: Am Renntag braust Ihr über einen Rundkurs.


PS2 Schlechter Stuhlgang: Diesen Halunken haben wir auf der Toilette erwischt.


XB Randalierer: Mit dem Baseballschläger könnt Ihr Karren verbeulen.

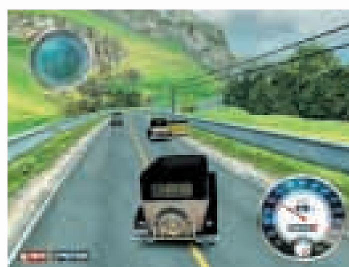
Alkohol ist strengstens verboten: Was wie der Albtraum eines Biertrinkers anmutet, gehörte in den 30er-Jahren zum amerikanischen Alltag. Kein Wunder, dass Schmuggel mit Feuerwasser in solch trockenen Zeiten zur Haupteinnahmequelle des organisierten Verbrechens mutierte – Al Capone und seine Kumpane bereicherten sich am Saufbedürfnis der US-Bevölkerung. Aus diesem Szenario bastelten die tschechischen Entwickler von Illusion Softworks (siehe Kasten rechts) ein mit Kritikerlob überhäuftes PC-Abenteuer, welches im Januar endlich auch für Next-Gen-Konsolen erscheinen soll. Wir haben uns die frühe PS2-Fassung angesehen und geprüft, ob "Mafia" sogar mit dem großen Genre-Vorbild "GTA Vice City (dt.)" mithalten kann.

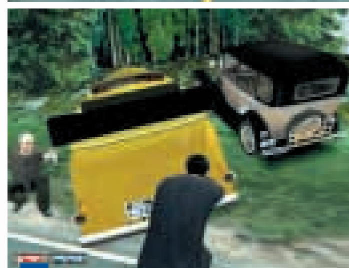
Vom Wicht zum Bösewicht

Im Blickpunkt der Digi-Gaunerei steht Tommy Angelo: Als unbescholtener Taxifahrer geht Euer Alter Ego auf den Straßen der fiktiven Stadt Lost Heaven seiner Arbeit nach – bis zu jenem verfluchten Tag, der sein Leben für immer verändern sollte! Zwei Anzugsträger zwingen den armen Burschen nämlich eines Morgens dazu, ihnen als Fluchtgehilfe unter die Arme zu greifen. Weil die beiden Fahrgäste jedoch zum Kern der Cosa Nostra gehören bzw. Tommy seine Arbeit erstaunlich gut macht, wird Euer Recke schon bald vom mächtigen Salieri-Klan engagiert. In den folgenden 20 Missionen verfolgt Ihr Tommys steinigen Aufstieg zum mächtigen Mafia-Paten. Spielerisch kommt die virtuelle Banditen-Karriere wie ein historischer Ableger von "True Crime" daher: So poltert Ihr mit knatternden Oldtimern durch eine riesige Stadtkulisse, klappert Auftragsziele ab und steigt aus dem Museums-Karren, um zahlreiche Ballereien zu meistern. Bei letztgenanntem Genre-Standard greifen Hobby-Mafiosi auf ein ganzes Arsenal an funktionellen Argumentsverstärkern zurück: Baseballkeulen, Schrotflinten und die obligatorische Tommy-Gun bringen jeden Barbesitzer zur Schutzgeldzahlung. Blindes Dauerfeuer führt aber nicht überall weiter, denn oftmals werdet Ihr mit der Morello-Sippe konfrontiert: Um diese feindliche Organisation in ihre Schranken zu weisen, sabotiert Tommy etwa deren Fuhrpark



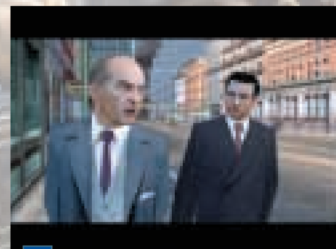
PS2 Polizisten verstehen keinen Spaß: Fahrt Ihr zu rüpelhaft durchs Straßengewirr, klebt Euch schon bald die Ordnungsmacht am Auspuff.



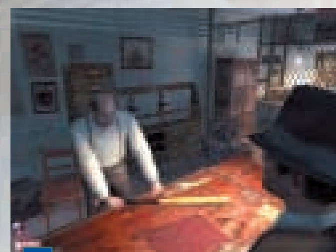

PS2 Nach der Verfolgungsjagd (oben) stellt Tommy einen Dieb – Feuer frei!



PS2 Kimme und Korn: Mit den Schultertasten visiert Ihr anrückende Bösewichte an. Erschießt aber nicht versehentlich Euren Verbündeten (links im Bild).



PS2 Stilvoll: Die Zwischensequenzen sorgen für Hollywood-Stimmung.



PS2 Ausrüster: Von diesem netten Herrn erhaltet Ihr Eure Waffen.

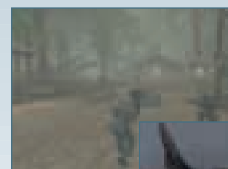
oder verwandelt gar Beerdigungen in ein Blutbad. Wer lieber via fahrbarem Untersatz für Randale sorgt, wird ebenfalls bedient: Egal ob Ihr nun flüchtende Unholde verfolgt, einen geklauten Wagen im Eiltempo zur nächsten Garage kutschiert oder die Polizei in einen Hinterhalt lockt – viele Einsätze erfordern geschickten Umgang mit Gas und Bremse. Die so erworbenen Raser-Kenntnisse dürft Ihr später bei einem Rennen unter Beweis stellen: Heizt dem Feld davon und kratzt damit am Stolz der ebenfalls teilnehmenden Morello-Familie.

Konvertierung mit Tücken

Während die zitierten Action-Elemente vor Kurzweil sowie spannenden Momenten nur so strotzen, wirft deren technische Darbietung noch einige Fragen auf: Filmreif geschnittene Zwischensequenzen samt cooler Dialoge stehen schwammigen Texturen und ständigen Ruckeleinlagen gegenüber – Kenner des PC-Originals schütteln angesichts dieser deutlichen Verschlechterung mit dem Kopf. Hoffen wir also, dass diese groben Mängel bis zum Release noch behoben werden, denn sonst kann "Mafia" trotz vieler Spielspaß-Tugenden nicht mit der starken Software-Konkurrenz mithalten. *tk*

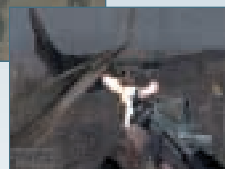
▪▪▪ Im Osten was Neues ▪▪▪

Die beispiellose Erfolgsgeschichte von Illusion Softworks





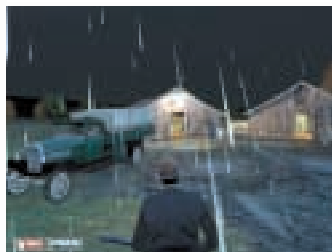
Bislang nur als Ursprungsland des schmackhaften Pilsener-Bieres bekannt, mausert sich Tschechien neuerdings zum ernsthaften Entwickler-Standort: Besonders die Spieleschmiede Illusion Softworks sorgte im PC-Bereich für positive Schlagzeilen. Mit der Taktik-Ballerei "Hidden & Dangerous" sowie dem Ego-Knaller "Vietcong" schuf man sich einen Ruf als erstklassiger Software-Fabrikant. Erfolgreichste Eigenschöpfung bleibt aber "Mafia": Von dutzenden PC-Magazinen zum Spiel des Jahres gekürt, soll die Gentleman-Gangsterei nun quasi als Sprungbrett für Ilusions Konsolen-Ambition dienen – wenn's klappt, sollen übrigens noch weitere Umsetzungen folgen.

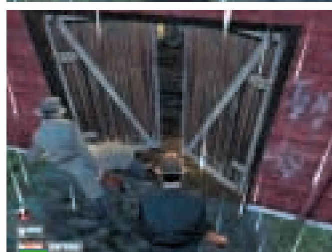


"Hidden & Dangerous 2"(oben) sowie "Vietcong" zementierten Illusions ausgezeichneten Ruf.



XB Böse Überraschung: In schicker Verkleidung taucht Euer Alter Ego bei der Party einer feindlichen Sippe auf und beendet die Feierlichkeiten per Dauerfeuer.

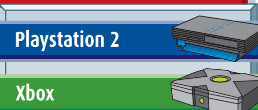




XB Duo mit zwei Wummen: Tommy und sein Mafia-Kumpel stürmen das Lagerhaus der Morello-Familie.

Mafia

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)



Playstation 2



Xbox

Entwickler:	Illusion, Tschechien
Hersteller:	Take 2
Genre:	Action
D-Termin:	Januar [PS2]
	Januar [XB]

Verbrechen lohnt sich: überaus ambitionierte PC-Portierung samt toller Atmosphäre – leider (noch) mit grafischen Schwächen.

Gamecube-Alternative



Tödliches Gewerbe: Erwachsene Gamecube-Gangster freuen sich auf den dritten Teil der **Hitman**-Reihe – im Herbst geht's los.

Spy Hunter 2

XB Ballern mit Vorsicht: Trefft nicht das zu schützende Fahrzeug!

XB Keine nassen Füße: Der Interceptor ist auch wassertauglich.

Für den zweiten Ausflug als Spionjäger verpflichtete Midway namhafte Hilfe: "Spy Hunter 2" ist das letzte Auftragsprodukt der Angel Studios, die inzwischen bekanntlich als Rockstar San Diego firmieren. Trotz Entwicklerwechsel bleibt das Grundprinzip gleich: Ihr braust mit dem schicken Mutlifunktionsflitzer Interceptor durch rund 16 Missionen in vier Szenarien und ballert feindliche Fahrzeuge vom Asphalt, um z.B. vorgebene Zielpunkte zu erreichen oder effektiven Begleitschutz zu geben. Wie gehabt verwandelt sich Euer Vehikel bei Wasserfahrten in ein Boot, neu ist die optionale Offroad-Ausrüstung, wenn es auf rauhen Untergrund geht. Technisch macht die Xbox-Version einen besseren Eindruck als die PS2-Fassung, spielerisch geben sich beide Fassungen nichts – der Test folgt in Kürze.

Spy Hunter 2

MAN!AC-Prognose: Playstation 2, Xbox

Entwickler:	Angel Studios, USA
Hersteller:	Midway
Genre:	Action
D-Termin:	Februar [PS2]
	Februar [Xbox]

Tempolastige Raserei mit viel Ballerei: Ideal für Nachwuchsspione, denen Bond-Spiele noch zu wenig Action bieten.

+++ SOFTWARE-TICKER +++

+++ Umgetauft: Reflections' Großstadt-Raserei "Driver 3" hört neuerdings auf den hippen Namen "DRIV3R" und soll im März erscheinen. **+++ Activision geht in die Vollen:** Der US-Publisher kündigte den zweiten Teil seiner Gangster-Action "True Crime" an. Außerdem gibt's 2004 eine Umsetzung des PC-Shooters "Call of Duty". **+++Rollenspieler im Glück:** Atari veröffentlicht Bandais innovative ".hack"-Serie in Deutschland. Die erste Episode mit dem Namen ".hack//infection" erscheint im März. **+++ Aus zwei mach eins:** Nintendo gab kürzlich bekannt, dass die beiden auf der E3 vorgestellten Titel "Legend of Zelda: Tetra's Trackers" sowie "Legend of Zelda: Four Swords" im Doppelpack erscheinen. Außerdem wird die Mini-DVD das Prügelspiel "Shadow Battle" enthalten. Japan-Release: Februar 2004. **+++ RPG-Überraschung:** Konami hat sich die Rechte an der Konsolen-Fassung des PC-Rollenspiels "Y's VI: The Ark of Naphistm" gesichert. Ob die Genre-Legende auch hierzulande erscheint, bleibt unklar. **+++ Dschungelkrieg:** Der nächste Teil von Pivotals erfolgreicher "Conflict"-Serie wird nicht im Irak, sondern in Vietnam spielen. **+++ Tyler Durden schlägt zu:** Laut Gerüchten arbeitet Vivendi Universal an einer Konsolen-Klopperei zum Kultfilm "Fight Club". **+++ Gute Nachrichten für PAL-Trommler:** Nintendo wird die Namco-Trommelei "Donkey Konga" auch in Europa veröffentlichen. Der Importtest des skurrilen Titels folgt in der nächsten MAN!AC. **+++ Treppenwitz:** Die unendliche Geschichte um "Galleon" neigt sich dem Ende entgegen. SCI übernahm unlängst die Veröffentlichungsrechte und will den Titel im Frühjahr exklusiv für die Xbox rausbringen. **+++ Argonaut im Glück:** Während "Malice" immer noch nach einem Publisher sucht, fand Argonaut nun wenigstens einen Partner für "Carve". Take 2 wird die Jetski-Raserei im Januar veröffentlichen. **+++ Typisch Tecmo:** Die heiß ersehnte Nippon-Metzelei "Ninja Gaiden" wird nun doch erst im Jahre 2004 erscheinen. Neuer Termin: Februar.

Puyo Pop Fever

PS2 Bunt wie immer: Die schnuckligen "Puyo"-Glubschkugeln.

Sonic Team lässt's knobeln: Bei der Next-Generation-Auflage stapelt Ihr wie immer mindestens vier gleichfarbige Blobs zusammen. Allerdings sorgen jetzt ungewohnte Formen und der hektische 'Fever'-Modus für zusätzliche Aufregung.

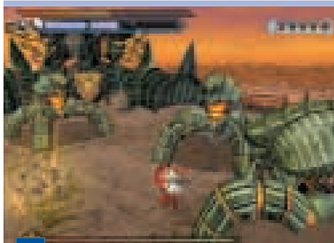
Puyo Pop Fever

MAN!AC-Prognose: Playstation 2, Xbox, Gamecube

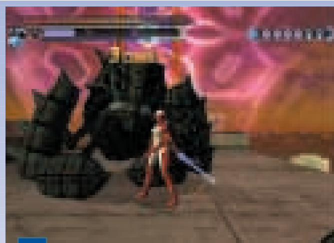
Entwickler:	Sonic Team, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	1. Quartal [PS2]
	1. Quartal [Xbox]
	1. Quartal [NGC]

Dezent überarbeitete Neuauflage des japanophilen Knobelklassikers mit einer Extraportion Hektik und knallbunter Optik.

Nightshade



PS2 Die Endgegner zählen auf ihre Lakaien und verfügen über eine ellenlange Lebensenergie-Anzeige.



PS2 Schau mir in die Augen Kleiner: "Bevor der Combo-Counter (oben links) unten ist, bist Du tot."

Im "Shinobi"-Nachfolger (in Japan "Kunoichi") steuert Ihr die flinke Ninja-Braut Hibana. Euer Auftrag: Tokio von der Monsterbrut befreien. Nutzt dazu das Gegner in Schaschlik-Scheiben schneidende Kurzschwert und Kicks, die Euch Feinde wie Geschosse vom Leib halten. Auch Doppelsprünge, blitzschnelles Gleiten und Saugnäpfe an den Fußsohlen gehören zum Grundrepertoire Eurer Heldin. Sobald Ihr einen Gegner verdrescht, läuft der Combo-Counter – besiegt weitere Feinde, damit Ihr eine Tötungskette ausführt. Auch den 'Chakra Gauge' solltet Ihr beachten: Diese Leiste füllt sich durch zahlreiche Attacken und spendiert Euch schließlich einen zerstörerischen Special-Move. Die frei einstellbare Kamera verhält sich teilweise noch stur, grafisch liegt die Ninja-Action nur knapp über dem Durchschnitt. Die einsteigerfreundlichere Spielmechanik hingegen erfreut alle Ninja-Jünger.

Nightshade

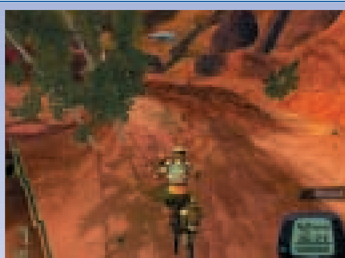
MAN!AC-Prognose

Playstation 2	
Entwickler:	Overworks, Japan
Hersteller:	Sega
Genre:	Action
D-Termin:	2004

She-Ninja-Gemetzel mit neuem Combo- und Specialwaffen-Aufrüstsystem sowie knackigen (End-)Gegnern.

Downhill Domination





PS2 Selbst wenn unmittelbar keine Konkurrenten zu sehen sind (links), kann sich das schnell ändern: z.B. wenn jemand nach einem Sprung auf Euch landet (rechts).

So mancher PS2-Titel findet auf verschlungenen Pfaden seinen Weg in PAL-Gefilde, selbst Sony-eigene Spiele sind davon betroffen. Während bei der skurrilen japanischen Kugelei "Flipnic" (kommt in Kürze über Ubisoft) ein Zögern der Mutterfirma verständlich ist, wundert man sich beim Mountain-Bike-Rennen "Downhill Domination", schließlich wurde dies in den USA vom hauseigenen Team Incog Inc. ("War of the Monsters", "Twisted Metal: Black") entwickelt. Aber was soll's, so füllt Codemasters sein PS2-Portfolio und europäische Trendsportler werden doch noch mit einem interessanten Spiel beglückt.

"Downhill Domination" lässt sich am einfachsten als "SSX" auf Rädern beschreiben: Mit Vollgas braust Ihr sieben Berge mit jeweils mehreren Kursen hinab und versucht, mit voller Muskelkraft respektive unfairen Mitteln wie Flaschenwurf und Stockschlag die Kontrahenten auszubremsen. Wer zusätzlich noch Zeit findet, führt Tricks und Stunts aus, um das Preisgeld zu erhöhen und sich neue Bikes und Ausrüstung zu leisten.

Grafisch gefällt die Flitzerei mit toll designten Umgebungen und einer butterweichen Bildrate. Das veredelt den rasanten Abfahrtslauf und kaschiert den dezent niedrigen Anspruch effektiv – Tempofreaks merken sich den Titel vor.

Downhill Domination

MAN!AC-Prognose

Playstation 2	
Entwickler:	Incog Inc., USA
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	März

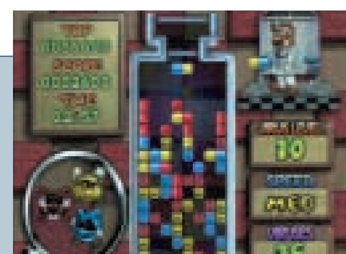
Mit Vollgas bergab und keine Gnade für die Gegner: geradliniger, flotter und optisch ansehnlicher Zweirad-Spaß.

iQue
Nintendo-Konsole mit Grips




Die Ladestationen für Speicherkarten gibt's nur in ausgewählten China-Läden.





China im Visier: Mit einem aufgebohrten N64 startet Big N den Angriff auf einen noch brachliegenden Videospielmarkt.

Vor einigen Monaten wurden Gerüchte laut, dass Nintendo noch dieses Jahr eine weitere Konsole veröffentlicht. Ende November stellte sich dies als wahr heraus, allerdings nicht so wie erwartet: Der iQue ist nämlich keine neue Erfindung, sondern die originelle Wiederauflage der N64- und SNES-Technik, die ausschließlich für einen Zweck konstruiert wurde – das Gerät soll das gewaltige Absatzpotenzial in China anzapfen.

Kompakter Könner

Als Grundausstattung findet Ihr in der Packung neben Netzteil (dank 220 Volt Europa-verträglich, allerdings benötigt Ihr einen Stecker-Adapter), Videokabel (leider nur schnödes FBAS-Signal), Flash-Modul und einigen hierzulande nutzlosen Magnetkarten den eigentlichen iQue. Der erinnert in seiner Form verblüffend an den Dreamcast-Controller und vereint in seinem Inneren die nötige Technik – quasi ein Handheld ohne Bildschirm. Die Tastenbelegung wurde mit kleinen Änderungen vom N64 übernommen: So findet Ihr die vier C-Buttons ebenso wieder wie Analogknüppel und Digitalkreuz, während der Z-Trigger nun unterhalb der linken Schultertaste liegt. Neu an Bord ist der Einschaltknopf, der zugleich als Reset-Taste dient. Am Kopfende liegen Anschlüsse für das Videokabel sowie ein USB-Slot, der bislang noch nicht genutzt wird: Zwar ist der iQue zum Link mit bis zu drei anderen Geräten geeignet, dafür braucht Ihr allerdings ein spezielles Hub.

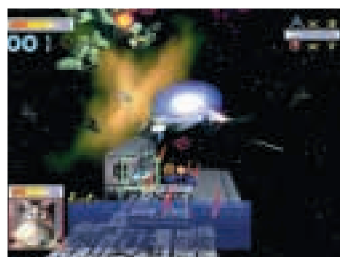
An der Front verbirgt sich der Einschub für die wichtige Flash-Karte. Sie bietet 64 MB Platz und in der Grundausstattung sind fünf Spiele drauf: "Dr. Mario" ist als Vollversion dabei, "Super Mario 64", "Wave Race", "Lylat Wars" und "Legend of Zelda: Ocarina of Time" als Demofassungen mit mehr oder weniger langem Zeitlimit. Allen gemeinsam ist eine umfassende Lokalisierung, neben den Bildschirmtexten wurde teils sogar die Sprachausgabe auf chinesisch umgestellt. Wer die kompletten Titel oder andere Spiele (neben N64-Klassikern werden auch SNES-Oldies angeboten) will, begibt sich in China an eine Ladestation und kann sich dort frische Software aufspielen lassen. Preislich verfolgt Big N eine günstige Strategie: Das Gerät kostet umgerechnet etwa 60 Euro, für ein Spiel werden ca. fünf Euro fällig.

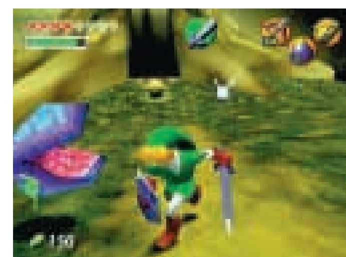

Effiziente Bauweise: Die Anschlüsse des iQue wurden gut erreichbar angebracht, nur der Z-Trigger rutschte zwangsläufig an eine ungewohnte Stelle.

Die Gutschein-Magnetkarten sind hierzulande natürlich nutzlos, aber schön anzusehen.









Auf der beiligenden Flashcard drauf: "Dr. Mario", "Super Mario 64", "Wave Race", "Lylat Wars" und das Zelda-Abenteuer "Ocarina of Time" (von oben) – anders als auf unseren Screenshots allerdings komplett chinesisch lokalisiert.

Unser iQue-Fazit: ein handliches Gerät, das seinen Zweck erfüllt. Zwar ist das Videosignal nicht berauschend, aber die Spiele funktionieren wie zu besten N64-Zeiten. Der effektive Nutzen hält sich derweil in engen Grenzen, denn Softwarenachschub gibt's eben nur vor Ort – als Sammlerstück macht das witzige Stück Technik aber zweifellos etwas her. *us*

Hersteller:	Nintendo
erhältlich bei:	Lik Sang, u.a.
Preis:	ca. 85/100 Euro

Neu konzipierte N64/SNES-Konsole im handlichen Kleinformat und bespielbarer Flash-Karte anstatt Modulen – eigentlich nur für China gedacht, als Sammlerobjekt aber ideal. Optional mit zwei oder fünf Vollversionen bekannter N64-Hits erhältlich.

Downloads
Zocken mit Zugabe

Online macht's möglich: MAN!AC ergründet die Welt der herunterladbaren Spiele-Erweiterungen.

Wer kennt das nicht: Das Lieblingsspiel wurde nach tage- oder wochenlangem Einsatz bis aufs letzte Byte ausgereizt und bietet darum keine weiteren Herausforderungen mehr. Wie schön wäre es in einem solchen Moment, frische Levels oder Gegner zu erhalten?
In der Zocker-Frühzeit sorgte die technische Natur von Modulen bei Atari VCS, SNES & Co. dafür, dass diese Möglichkeit praktisch ausgeschlossen oder nur sehr aufwändig zu erzielen war – lediglich Sega wagte den Versuch mit "Sonic & Knuckles", das durch die Verkupplung mit früheren "Sonic"-Teilen einen modifizierten Spielablauf ermöglichte. Allerdings wurde dafür der kostspielige Kauf zweier Titel nötig, wobei die Hüpferei mit dem Duo immerhin auch als eigenständiges Spiel Bestand hatte.


PS2 Vorbildlich: Die "Extreme Legends"-Erweiterung von "Dynasty Warriors 3" ist auch ohne Hauptprogramm anspielbar.



Die Idee, wie bei "Leaderbaord" (C64) neue Golfplätze als Add-Ons zu veräußern, hat sich bis heute gehalten.

Spielerhaltende Maßnahmen

Mit dem Start der Heimcomputer-Generation änderten sich die Vorzeichen: Da nun Disketten als Datenträger dienten und diese naturgemäß leichter zu wechseln waren, lohnte sich die Entwicklung von Zusatzinhalten immer mehr. Die legendäre C64-Golferei "Leaderboard" wurde so um zusätzliche Kurse erweitert und verhinderte Las-Vegas-Besucher durften dank Extra-Scheiben zusätzliche Pixelbräute im "Strip Poker" entblättern. Ebenso originell wie geldabschöpfend gerieten die Erweiterungsdisketten der flotten Fußballgaudi "Kick Off 2", bei denen u.a. neue Stadien oder Spieltaktiken genutzt werden konnten. Auch auf modernen Konsolen gab es eine Hand voll Versuche, Joypad-Zockern den Kauf von Add-Ons schmackhaft zu machen: So erhielt das allererste "Grand Theft Auto" mit "London 1969" einen Ableger, der das Geschehen in die titelgebende Stadt und Zeitepoche verlegte. Als bislang letzter Anbieter versuchte sich schließlich Koei am Erweiterungsprinzip: Dank den "Xtreme Legends" metzeln "Dynasty Warriors 3"-Krieger auf der PS2 mit frischen Generälen und einigen spielerischen Ergänzungen die feindlichen Heere nieder, auch für den aktuellen vierten Teil steht demnächst eine Zusatz-DVD an.

Mit Ausnahme der japanischen Massenschlacht, die als eigenständiges Produkt immerhin im beschränkten Umfang funktioniert, haben die sonstigen Erweiterungen eins gemeinsam: Sie benötigen zwingend das 'Mutterprogramm', was ebenso unvermeidlich eine Tätigkeit als Disc-Jockey vor der Konsole nach sich zieht. Schließlich soll durch eine Abfrage sichergestellt werden, dass der Zocker wirklich im Besitz der notwendigen Software ist und nicht einfach nur das günstigere Bonusmaterial sein Eigen nennt.

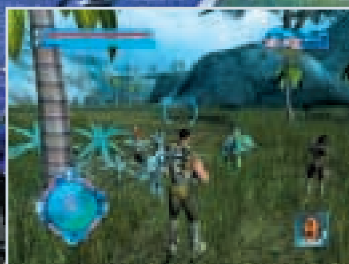
Datenfluss leichter gemacht

Das alles sorgte nicht gerade dafür, dass sich die Idee bei Konsolenspielen großflächig durchsetzte, während PC-Besitzer nicht zuletzt durch regelmäßig notwendige Patches sich eher damit anfreundeten. Anders wird's nun allerdings dank der steigenden Online-Einbindung, die so manches erleichtert: Wer am Netz hängt, hat prinzipiell problemlos Zugriff auf

▪▪▪ Geldfresser ▪▪▪
Das Luxusgut Online-Rollenspiel


PS2 Gruppendynamik: "Everquest Online Adventures" ist das erste echte MMORPG für Konsolen.

Wenn Euch bei geringen Euro-Beträgen für Downloads schon Armutsängste befallen, solltet Ihr um das Genre der MMORPGs (Massively Multi Online Role Playing Games) einen weiten Bogen schlagen: Die von zigtausend Spielern gleichzeitig bevölkerten Fantasy- und SciFi-Welten erfreuen sich bislang fast ausschließlich auf dem PC großer Beliebtheit. Allerdings ist der Spaß nicht ganz billig: Wer ein "Star Wars Galaxies" oder "Final Fantasy 11" zocken will, wird schon mal 15 Dollar im Monat allein als Zugangsgebühr los. Den ersten zaghaften Konsolen-Versuch wagte Sega mit den Next-Generation-Umsetzungen von "Phantasy Star Online Episode 1&2", bei denen im Gegensatz zum Dreamcast das nicht unerhebliche Sümmchen von 7,95 Euro alle vier Wochen zur Erneuerung der 'Hunter's License' fällig wurde. Sony seinerseits bringt im Januar die PS2-Umsetzung des PC-Klassikers "Everquest" an den Start, die Euch knapp 12 Euro abverlangt, dafür aber im Gegensatz zu "PSO" tatsächlich echte Masseninteraktion zulässt. Was schließlich Microsofts ambitioniertes "True Fantasy Live Online" kosten wird, ist noch nicht abzusehen – aber dass neben den normalen Live-Gebühren ein Extrabetrag ansteht, gilt als so gut wie sicher.





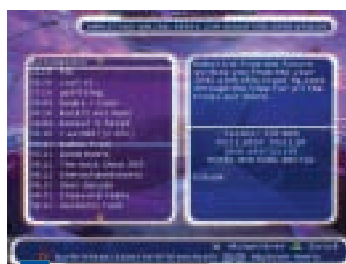
XB Neue Karten braucht das Spiel: "Brute Force" (oben) und "Mech Assault".



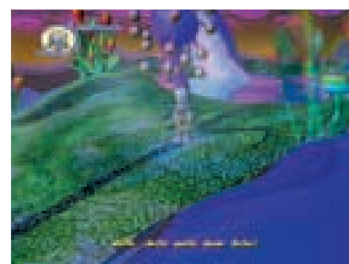
XB Übersichtlich: Im Festplatten-Menü der Xbox könnt Ihr jederzeit nachsehen, welche Extrainhalte Ihr bereits aus dem Netz gezogen habt.



PS2 Die "Tony Hawk's Underground"-Gemeinde sorgt durch fleißige Uploads für reichlich Skater- und Parknachschub.



PS2 Die "Amplitude"-Remixes sind meist nur etwas für Profis.



XB Noch schräger: Die Bonus-Levels und -Charaktere von "ToeJam & Earl 3".

dafür bereitgestellte Server der Hersteller. Und wenn der heruntergeladene Inhalt erst mal auf Memory Card bzw. Festplatte liegt, wird natürlich keine DVD-Wechselei nötig, damit das Spiel drauf zugreifen kann.

Ganz frisch ist die Umsetzung dieser Idee übrigens nicht, bezeichnenderweise experimentierten japanische Hersteller schon vor einiger Zeit damit: Bereits in der NES-Ära wurden via Netzwerk Spiele angeboten, auch das N64-Zusatzlaufwerk 64DD war für hochtrabende Internet-Pläne konzipiert. Wie so oft blieben diese Versuche allerdings den Konsolenfans im fernen Osten vorbehalten, allein Sega beglückte auch westliche Daddler mit einer Kostprobe, was möglich gewesen wäre. Wer sich einen Dreamcast samt exklusiver "Samba de Amigo"-Rasselei gönnte, konnte via Modem eine Hand voll Bonuslieder ergattern – ein echter Download waren die schwungvollen Rasselvorlagen aber nicht, denn eigentlich fanden sich die dazugehörigen Daten bereits auf der GD-ROM und wurden nur durch kleine Schlüsseldateien freigeschaltet.

Online bringt Extras

In der aktuellen Konsolen-Generation sieht das nun anders aus, denn hier bekommt Ihr meist echte Neuheiten aus dem Netz: Dank größerer Memory-Card (PS2) bzw. dicker Festplatte in der Konsole (Xbox) haben nun auch weniger platzsparende Datenpakete Platz. Bei Sony halten sich die schnuckligen Extras derzeit in Grenzen: Bislang unterstützen erst wenige Titel die Möglichkeit, neben reinem Onlinespiel auch Inhalte zu bieten. Außer dem hauseigenen Musik-Experiment "Amplitude" finden sich derzeit nur beim Skater-Epos "Tony Hawk's Underground" herunterladbare Boni, die sich zudem eines Tricks bedienen: Statt komplett neuer Inhalte saugt Ihr Informationen, die dank der eingebauten Editoren in neue Songstrecken bzw. Rollbrettparks oder Sportler umgesetzt werden – größere Ergänzungen werden wohl erst fällig, wenn die PS2-Festplatte tatsächlich den Durchbruch schafft. In den USA dürfte dies dank dem in Kürze erscheinenden "Final Fantasy 11"-Bundle realistisch sein, europäische Zocker werden dagegen noch länger drauf warten müssen. Genaue Zeitvorgaben setzt Sony nicht, dort ist

Ungewürfelt
Nintendo bleibt erneut außen vor



NGC Nur für lokale Rennduelle konzipiert: Das Spaßspektakel "Mario Kart Double Dash!!".

Eigentlich stellt sich die Frage nach herunterladbaren Inhalten beim Gamecube-Hersteller erst gar nicht. Schließlich steht der japanische Gigant dem Thema Internet unverändert skeptisch gegenüber und unterstützt den eigenen Breitbandadapter nur geringfügig – wenigstens LAN-Vernetzungen sind nun bei ausgewählten Titeln wie "Mario Kart Double Dash!!" oder "1080° Avalanche" möglich. Da selbst der einzige Online-Lichtblick in Form von "Phantasy Star Online Episode 3" für uns noch in weiter Ferne liegt, ist das Fazit schnell gezogen: Bei Nintendo spielt Ihr ohne selbstgebastelte Tricksereien praktisch nur offline.



XB Ubisoft gibt Gas: Diese aufwändige "Rainbow Six 3"-Karte stand bereits direkt zur Spielveröffentlichung zum Download bereit.

man jedoch schon dabei, selbst vielversprechende Neuerungen zu basteln – nur was das genau ist, wird bislang nicht verraten.

Lust mit Live

Aktiver geht's auf der Xbox ab: Schließlich sind hier in der Konsole alle Voraussetzungen wie Netzwerkkarte und riesiger Datenspeicher bereits von Beginn an mit dabei. Wenn neue Inhalte versprochen werden, bekommen Xbox-Live-Nutzer in der Regel tatsächlich komplett frische Neuerungen – getrickste Freischaltoptionen für bereits vorhandene Extras auf der DVD finden sich nur in Ausnahmefällen wie "MX Superfly" und einem bei uns nicht erschienenen id-Shooter. Erfreulicherweise bemühte sich bislang nicht nur Microsoft um die Gunst der Online-User: Zwar kann das hauseigene Action-Spektakel "Mech Assault" mit den bislang meisten Boni protzen, aber auch Sega, Atari und vor allem Ubisoft bieten Käufern ihrer Spiele viel Material fürs Geld. Letztere statten mit Vorzug Titel des "Tom Clancy"-Universums mit Nachschub aus, was sich z.B. beim Flaggschiff "Splinter Cell" in drei ausgewachsenen neuen Aufträgen für Sam Fisher niederschlägt.



XB Flippigere "MX Superfly"-Elemente gibt's nur via Xbox Live.

Bonus-Bytes

Eine Auswahl an Xbox-Spielen, die bereits jetzt feine Extras aus dem Netz bieten

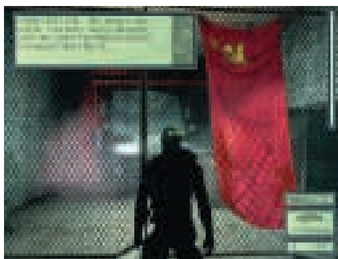
Spiel	Downloads
Brute Force	1 Kampagnen-Mission, 2 Mehrspieler-Karten
Ghost Recon: Island Thunder	4 neue Karten, frische Aufträge für alte Szenarien
Mech Assault	8 neue Karten, 4 Mechs, 4 Online-Spielmodi *
Midtown Madness 3	6 Fahrzeuge, je 20 neue Rennen für Washington & Paris
MX Superfly	2 Strecken, 9 skurrile Fahrer
Rainbow Six 3	1 neue Karte
Secret Weapons Over Normandy	2 neue Flugzeuge, 1 neue Mission
Splinter Cell	3 Missionen
ToeJam & Earl 3	3 spielbare Charaktere, 2 neue Szenarien
Unreal Championship	4 neue Karten

* Premium-Inhalte nicht berücksichtigt

Ganz ohne regionale Eigenheiten funktioniert der Spaß allerdings nicht: Wer sich die besagte id-Ballerei aus dem europäischen Ausland organisiert hat, sieht trotzdem alt aus, denn die Inhalte sind aus thematischen Gründen für deutsche User gesperrt. "Outlaw Volleyball" schließt derzeit noch ganz Europa aus (während in den USA schon eine neue Strandnixe verfügbar ist), "Secret Weapons over Normandy" offeriert schließlich nur lokalisierte Extras. Unterschiedliche Veröffentlichungstermine und Produktstrategien spielen dabei ebenso eine Rolle wie technische Fragen: Sega etwa packte für seine skurrile Hüpferei "ToeJam & Earl 3" extra PAL-Erweiterungen ins Netz. Allerdings können sich die kontinentalen Differenzen auch mal für uns positiv auswirken: Wer z.B. in den USA die coolen Ubisoft-Downloads haben wollte, musste "Rainbow Six 3" vorbestellen, um eine DVD mit den nötigen Zugangsoptionen zu erhalten – bei uns wurden "Splinter Cell"- und "Ghost Recon"-Karten umsonst zur Verfügung gestellt.

Umsonst ist nur der Tod

Für die Zukunft dürfen Xbox-Besitzer noch eine Menge mehr erwarten, denn die Online-Komponente rückt stärker in den Mittelpunkt. Nahezu alle zur Weihnachtszeit erschienenen Titel sind nicht nur auf Internet-Duelle angelegt, sondern wurden auch mit einem Download-Menüpunkt versehen – zudem harren auch einige andere Titel wie "Knights of the Old Republic" darauf, dass die versprochenen Extras bereitgestellt werden. Immer umsonst wird der Spaß allerdings nicht bleiben: Was aufmerksame Zocker bereits bei der Live-Registrierung im Menü sahen, wurde Ende November erstmals umgesetzt – der nebulöse 'Premium-Inhalt' feierte seine Premiere. Nach zahlreichen Gratis-Mechs, -Karten und -Spielmodi wird für die neueste "Mech Assault"-Erweiterung (drei zusätzliche Szenarien und besonders komplexe Team-Matchvarianten) bare Münze fällig: Wer diese Neuheiten sein Eigen nen-



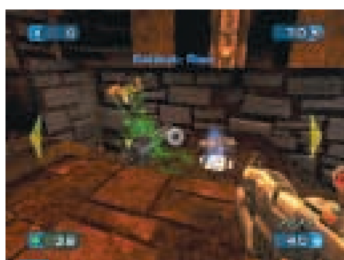




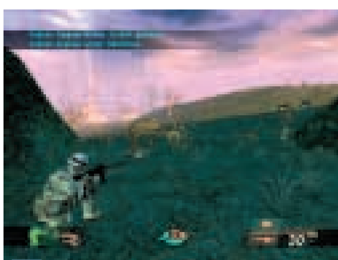
XB Schickes Trio: "Splinter Cell"-Veteranen dürfen inzwischen drei neue, Xbox-exklusive Aufträge für Sam Fisher downloaden.



XB Spät, aber dafür massiv, kamen die Extra-Inhalte für "Midtown Madness 3": Witzige Bonusautos und viele neue Rennen für den Solomodus motivieren.



XB Bei "Unreal Championship" wurden nebenbei Programmfehler behoben.



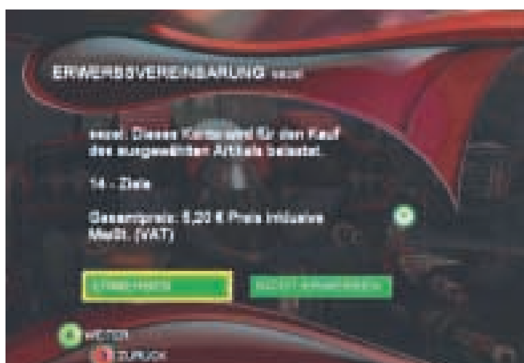
XB Im Gegensatz zum Ur-"Ghost Recon" gibt's bei "Island Thunder" Extras.

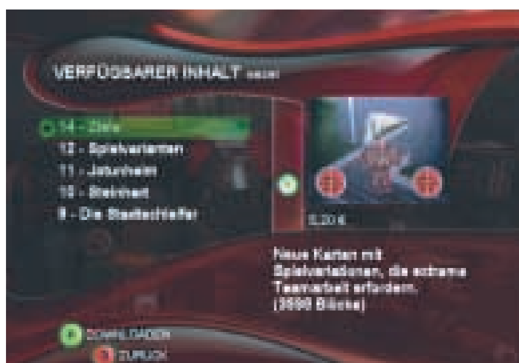
nen will, bekommt auf Tastendruck 5,20 Euro von seiner Kreditkarte abgebucht. Erwartungsgemäß sorgte dies in der Zockerwelt für rege Diskussionen. Natürlich ist es verständlich, dass keiner mehr zahlen will als unbedingt nötig. Doch wer realistisch bleibt, muss die Sinnhaftigkeit dieses Vorgehens eingestehen: Je aufwändiger Zusätze gestaltet werden, desto mehr Unkosten fallen beim Entwickler an, und bei entsprechender Leistung ist es nur verständlich, dass die 'Alles muss umsonst sein'-Haltung nicht angebracht ist.

Wichtig ist dabei allerdings, dass die Spieler tatsächlich genug Gegenwert für ihre Euros erhalten: Dazu gehört zum einen genug Inhalt in einem kostenpflichtigen Angebot und zum anderen eine realistische Preisgestaltung. Wer nur zwischendurch ein paar Kampfroboter zerblasen will, für den ist das "Mech Assault"-Angebot ohnehin durch den starken Team-Gedanken nicht ideal, Dauerspieler wiederum werden nicht allzu stark zur Kasse gebeten.

Qualität hat einen Preis?

Auch bei anderen Titeln sind Zahl-Angebote abzusehen oder gar schon mehr oder weniger bestätigt: So werden neue Golfplätze für "Links 2004" ebenso folgen wie weitere Städte bei "Project Gotham Racing 2". Bleibt der Preis dafür im zivilen Rahmen, lässt sich damit sicherlich gut leben – eine Offline-Zusatz-DVD bekäme man schließlich auch nicht umsonst. Zum echten Ärgernis wird dieser Trend unter Umständen für Xbox-Zocker, die sich keinen Live-Zugang leisten können oder wegen ihrer geographischen Lage ausgeschlossen sind: Nämlich dann, wenn die Angebote tatsächlich auf Dauer nur via Download erhältlich bleiben oder wenn das 'Hauptprogramm' gekürzt wird – besonders bei letzterem bleibt zu hoffen, dass die Hersteller nicht auf diese Idee kommen. Schließlich löhnen wir immer noch 60 Euro für ihre Titel, die dann nicht nur als Aufhänger für weitere Ausgaben dienen sollten. *us*





XB Zum einjährigen (US-)Jubiläum von Xbox Live kommt erstmals die Premium-Option ins Spiel: Wer drei neue Karten und zwei besonders auf Online-Teamwork ausgelegte "Mech Assault"-Matchvarianten will, muss 5,20 Euro löhnen.

"Die Spiele bleiben in der Offline-Fassung genau so umfangreich wie bisher."



Boris Schneider-Johne, Marketing Manager Xbox Live, zu Microsofts Download-Angeboten

MAN!AC: Haben sich downloadbare Inhalte als Anreiz für Xbox Live bewährt?
Boris Schneider-Johne: Ja, die Abrufzahlen liegen über unseren Erwartungen. Neue Levels, die Monate nach dem Erscheinen des Produkts bereitgestellt werden, rufen immer noch weit mehr als die Hälfte der Spieler ab.

MAN!AC: Gibt es von Beginn an feste Pläne, welche Spiele tatsächlich neue Boni erhalten oder wird dies je nach Erfolg geregelt?
Boris Schneider-Johne: Das bestimmen die Entwickler selbst. Die "Crimson Skies"-Truppe hat z.B. einen sehr genauen Plan, was wann erscheinen wird (verrät ihn aber nicht). Da der Content in der Regel vom gleichen Team wie das Spiel kommt, muss man sehr frühzeitig planen, ob und was man bereitstellt.

MAN!AC: Für welche Spiele erwartet uns in der nächsten Zeit neues Material?
Boris Schneider-Johne: Fest angekündigt sind neue Inhalte u.a. für "Crimson Skies", "Project Gotham Racing 2" und alle unsere Sportspiele. Für Third Parties kann ich nicht sprechen, aber eine Download-Option ist ja z.B. in "KOTOR" oder "Rainbow Six 3" schon eingebaut.

MAN!AC: "Mech Assault" nutzt als erstes Spiel die Premium-Möglichkeit. Wird dies nun Standard oder gibt es zukünftig auch kostenlose Angebote?
Boris Schneider-Johne: Kostenlose Downloads wird es weiter geben. Mit "Mech Assault" testen wir die Akzeptanz des Premium-Inhalts. Sicher gibt es im Laufe des Jahres 2004 auch den einen oder anderen kostenpflichtigen Download für andere Spiele, aber der überwiegende Teil ist weiterhin kostenlos.

MAN!AC: Was sind die angepeilten Preise für Premium-Inhalte? Gibt es Obergrenzen, die Microsoft nicht überschreiten will? Und wenn ja, wo liegen diese?
Boris Schneider-Johne: Jeder Hersteller legt den Preis für einen Download selbst fest, ich kann also nur für unsere Titel sprechen. Ich denke, dass die knapp fünf Euro bei "Mech Assault" ein sehr faires Angebot sind. Auf PC ist es ja üblich, Erweiterungssets für 30 Euro und mehr zu verkaufen. Ich glaube auch, dass (als fiktives Beispiel) ca. fünf Euro für eine komplett neue Stadt in einem Rennspiel ein guter Preis wären. Aber am Ende bestimmt der Kunde den Wert: Wenn niemand bereit ist, diese Summe zu zahlen, müssen wir neu kalkulieren.

MAN!AC: Wie sind Premium-Downloads an das Gamertag gekoppelt? Kann ein Spieler z.B. ein bezahltes Angebot mehrfach herunterladen, wenn er es aus Versehen gelöscht haben sollte?
Boris Schneider-Johne: Zurzeit sind sie an die Konsole gekoppelt und nicht an den Gamertag. Sonst müssten wir ja den Inhalt sperren, wenn ein Kunde nicht eingeloggt ist. Damit wäre aber das Herunterladen von offline nutzbaren Daten sehr eingeschränkt. Bezahlt wird also pro vollendetem Download. Wenn ein Spieler den Inhalt aus Versehen löscht oder dieser durch einen Defekt verloren geht, sollte er unsere Hotline anrufen.

MAN!AC: Wie entgegnet Microsoft den Befürchtungen von argwöhnischen Spielern, dass zukünftige Spiele durch die Einführung des Premium-Dienstes womöglich immer weniger Offline-Umfang bieten könnten, weil durch das Download-Angebot zusätzlich Geld abgeschöpft werden soll?
Boris Schneider-Johne: Wenn wir auf der DVD zu wenig Umfang fürs Geld bieten, dann würden Fachzeitschriften wie MAN!AC uns entsprechende Wertungen geben und wir weniger verkaufen. Im Ernst: Nicht jeder hat Xbox Live (obwohl es jeder haben sollte) und deswegen bleiben die Spiele in der Offline-Fassung genau so umfangreich wie bisher.

2004

MAN!AC konsultiert die Kristallkugel und präsentiert die Videospiel-Highlights der kommenden zwölf Monate.

Ein ereignisreiches Jahr mit unzähligen Software-Perlen ist zu Ende, die bevorstehenden Wochen werfen jedoch schon ihre verheißungsvollen Schatten voraus. Zeit für uns, die wichtigsten respektive vielversprechendsten Spiele kurz vorzustellen und einen Blick auf künftige Hardware zu riskieren.

Software 2004

Krach & Bumm

Anhänger von dramatischen Schießereien, spektakulären Explosionen und bleihaltiger Digi-Luft sollten schon mal anfangen, das Sparschwein kräftig zu füttern. Vor allem Ego-Shooter-Fans springen angesichts vieler äußerst potenter Knallereien freudig im Kreis: Während Gamecube-Besitzer auf ein überraschendes Highlight warten (wir ordnen "Metroid Prime 2" unter Action-Adventures ein), gehen PS2-Schützen im futuristischen **Killzone** auf taktisch angehauchte Pirsch. Unsere ersten Eindrücke der niederländischen Entwicklung sind durchweg positiv – fulminante Optik und packende Kämpfe garantieren schweißnasse Hände. Wer sich jedoch den ultimativen Ego-Shooter-Kick geben will, kommt um Microsofts Xbox nicht umhin: Mit **Half-Life 2**, **Doom 3**, **Halo 2** sowie (wahrscheinlich) **Perfect Dark Zero** buhlen 2004 gleich vier absolute Referenz-Kandidaten um die Gunst der Käufer. Sowohl SciFi-Söldner als auch Horror-Liebhaber kommen dabei definitiv auf ihre Kosten.

Aber Action bedeutet nicht gleich Ego-Sicht: So gehen PS2ler auf klassische Third-Person-Jagd mit **Syphon Filter Omega Strain** und **SOCOM US Navy Seals 2** – beide Male liegt der Schwerpunkt auf Online-Scharmützeln samt ambitionierter kooperativer Komponente. Ebenfalls auf international vernetzten Ballerspaß setzt Rares Comic-Knallerei **Conker Live & Uncut**: Umfangreiche Multiplayer-Modi, tonnenweise schwarzer Humor und der 'Director's Cut' der begnadeten N64-Episode versprechen abgedrehte Unterhaltung par excellence. Ach ja: **GTA 4** scheint für 2004 ebenfalls beschlossene Sache zu sein – alles außer ein Megahit wäre eine echte, negative Überraschung.



XB Xbox-Hoffnungsträger: "Halo 2" soll dank massiver Online-Komponente Mehrspieler-Fans in aller Welt vor die Microsoft-Konsole locken.



NGC Ich mach' mir gleich in die Hose: Leon S. Kennedy muss in "Resident Evil 4" erneut gegen untotes Gesindel ran – diesmal komplett in 3D.

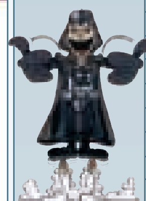
Abenteuerland

Action-Adventure-Liebhaber haben keinen Grund, neidisch auf die reinrassige Baller-Fraktion zu schielen – im Gegenteil! Allen voran legt Capcom die Abenteuer-Messlatte extrem hoch: **Resident Evil 4**, **Killer 7** (beide Gamecube), **Resident Evil: Outbreak** und **Onimusha 3** (beide PS2) geizen nicht mit beklemmender Atmosphäre, rotem Lebenssaft sowie spielerischen Reizen. Vor al-

Interaktives Eldorado

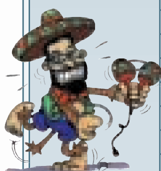
Most Wanted Top 10 der Redakteure

Oliver Schultes



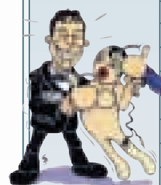
	Titel	Hersteller	System	D-Termin
1.	Resident Evil 4	Capcom	NGC	4. Quartal
2.	Gran Turismo 4	Sony	PS2	2. Quartal
3.	Half-Life 2	Vivendi	Xbox	4. Quartal
4.	Conker Live & Uncut	Microsoft	Xbox	3. Quartal
5.	Fable	Microsoft	Xbox	2. Quartal
6.	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	PS2/Xbox/NGC	1. Quartal
7.	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	PS2	4. Quartal
8.	Metroid Prime 2	Nintendo	NGC	4. Quartal
9.	Doom 3	Activision	Xbox	4. Quartal
10.	Pikmin 2	Nintendo	NGC	2. Quartal

Ulrich Steppberger



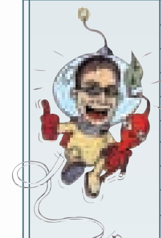
	Titel	Hersteller	System	D-Termin
1.	RalliSport Challenge 2	Microsoft	Xbox	1. Quartal
2.	Syphon Filter Omega Strain	Sony	PS2	1. Quartal
3.	DTM Race Driver 2	Codemasters	Xbox	2. Quartal
4.	Grand Theft Auto 4	Take 2	PS2	4. Quartal
5.	Burnout 3	Electronic Arts	PS2/Xbox	3. Quartal
6.	Metroid Prime 2	Nintendo	NGC	4. Quartal
7.	Gran Turismo 4	Sony	PS2	2. Quartal
8.	DRIV3R	Atari	PS2/Xbox	1. Quartal
9.	Dead or Alive Online	Tecmo	Xbox	3. Quartal
10.	True Fantasy Live Online	Microsoft	Xbox	4. Quartal

Thorsten Küchler



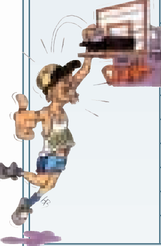
	Titel	Hersteller	System	D-Termin
1.	Metroid Prime 2	Nintendo	NGC	4. Quartal
2.	Fable	Microsoft	Xbox	2. Quartal
3.	Doom 3	Activision	Xbox	4. Quartal
4.	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	PS2/Xbox/NGC	1. Quartal
5.	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	PS2	4. Quartal
6	Sudeki	Microsoft	Xbox	1. Quartal
7.	Halo 2	Microsoft	Xbox	2. Quartal
8.	Resident Evil 4	Capcom	NGC	4. Quartal
9.	Killzone	Sony	PS2	3. Quartal
10.	Hitman 3	Eidos	PS2/Xbox/NGC	3. Quartal

Thomas Stuchlik



	Titel	Hersteller	System	D-Termin
1.	Gran Turismo 4	Sony	PS2	2. Quartal
2.	Resident Evil 4	Capcom	NGC	4. Quartal
3.	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	PS2	4. Quartal
4.	Metroid Prime 2	Nintendo	NGC	4. Quartal
5.	Fable	Microsoft	Xbox	2. Quartal
6.	Pikmin 2	Nintendo	NGC	2. Quartal
7.	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Konami	NGC	2. Quartal
8.	DRIV3R	Atari	PS2/Xbox	1. Quartal
9.	The Movies	Activision	PS2/Xbox/NGC	4. Quartal
10.	Starsky & Hutch 2	Empire	PS2/Xbox/NGC	2. Quartal

Raphael Fiore



	Titel	Hersteller	System	D-Termin
1.	SVC Chaos: SNK vs. Capcom	Capcom	PS2	3. Quartal
2.	Metal Slug 5	SNK	Neo Geo	1. Quartal
3.	Killer 7	Capcom	NGC	4. Quartal
4.	Conker Live & Uncut	Microsoft	Xbox	3. Quartal
5.	Onimusha 3	Capcom	PS2	3. Quartal
6.	Ninja Gaiden	Tecmo	Xbox	1. Quartal
7.	Gradius 5	Konami	PS2	2. Quartal
8.	Resident Evil 4	Capcom	NGC	4. Quartal
9.	Castlevania	Konami	PS2	1. Quartal
10.	FIFA 2005	Electronic Arts	PS2/Xbox/NGC	3. Quartal

PS2 Ab in den Dschungel: In "Metal Gear Solid 3" besucht Snake tropische Gefilde.

XB Ich bin mächtig böse: Entscheidet in "Fable" frei über Euren Werdegang.

lem ersterer Titel steht ganz weit vorn auf Eurer und unserer Wunschliste – demnächst erfahren wir hoffentlich endlich mehr über den Horror-Knaller des Jahres. Ebenfalls heiß ersehnt ist das Duell der beiden Schleich-Ikonen Solid Snake und Sam Fisher: Während es Ersteren in **Metal Gear Solid 3** in den PS2-Dschungel verschlägt, tritt Ubisofts Agent in **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** auf allen Konsolen zur weltumspannenden Schurkenjagd an (siehe Preview Seite 18). Heimlichtuerei statt blindem Metzeln steht auch bei Eidos' mittelalterlicher Ego-Diebestour **Thief 3** (Xbox) sowie Segas Cop-Action **Headhunter: Redemption** (PS2,Xbox) im Vordergrund. In beiden Titeln schlummert eindeutig Hitpotenzial, ebenso wie in Nintendos First-Person-Abenteuer **Metroid Prime 2**: Opulente SciFi-Optik, fantasievolle Gegner, ein motivierendes Aufrüstsystem und riesige Landschaften zum Erforschen werden auch im Sequel für wochenlanges, spannendes Spielvergnügen sorgen.

Ich geb' Gas

Brüllende Motoren, gnadenlose Positonskämpfe, immer auf der Suche nach dem Tempo-Kick – Rennspiel-Junkies müssen 2004 Durchhaltevermögen beweisen, bleibt eine Racer-Flut doch mehr Wunschdenken als Realität. Nichtsdestotrotz erwarten den Vierrad-Fan einige vielversprechende Polygon-Rasereien. An vorderster Stelle steht natürlich Sonys Referenz-Anwärter **Gran Turismo 4** (siehe Preview Seite 6), der mit einem süchtig machenden Karriere-Modus, tadelloser Optik und unerreichtem Spielgefühl die konsolenübergreifende Pole Position anpeilt. Wesentlich rabiater geht's in Ataris dritter "Driver"-Episode zu (PS2, Xbox): Als Undercover-Cop Tanner seid Ihr einem Autohändler-Ring auf der Spur, den Ihr wie gewohnt als verwegener Fluchtautofahrer unterwandert. Das Fahrverhalten der vielfältigen **DRIV3R**-Vehikel (so die

Wunschkonzert

Mit welchen weder angekündigten noch derzeit in Arbeit befindlichen Spielen könnten die Entwickler uns MAN!ACs 2004 freudig überraschen.

Oliver Schultes





Ich wünsche mir eine "Sims"-Variante mit den Osbournes als Hauptdarsteller. In der schlicht "Die Osbournes" betitelten Simulation erlebt Ihr mit Ozzy, Sharon & Co. die Sonnen- und Schattenseiten des Promi-Daseins: Partys feiern bis in die Puppen, Shoppen ohne Geldlimit, Groupies abschleppen sowie unanständige 'F'-Wörter aneinander reihen – aber auch Hundekot aus dem Haus schaffen, mit Hard-Rock-empfindlichen Nachbarn streiten und die schweißtreibende Tourvorbereitung im "Decathlon"-Stil gehören zum stressigen Chaos-Alltag. Zwischendurch gibt's knallharte 'Kelly Osbourne vs. Christina Aguilera'-Beat'em-Up-Einlagen, in denen natürlich kräftig Digi-Blut spritzt.

Thorsten Küchler

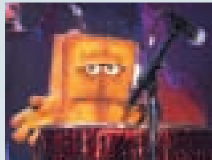




Jeder noch so miserable Hollywood-Streifen wird mit einer meist noch erbärmlicheren Konsolen-Umsetzung belohnt, aber auf die Idee eines Spiels mit Bud Spencer und Terence Hill kommt keiner. In der von mir bereits beim Patentamt angemeldeten Klopperei steuert Ihr das Haudrauf-Duo durch schäbige Filmkulissen, haut tumbe Bösewichte zu Brei und lauscht den herrlich überdrehten Original-Soundeffekten. Für Abwechslung sorgen maskuline Minispiele wie 'Dauerrülpsen', 'Bohnenfressen', 'Armdrücken' oder 'Beim-Poker-Betrügen'. Bislang unveröffentlichte Szenen aus "Vier Fäuste gegen Rio" runden den Action-Knaller mit Hitgarantie ab.

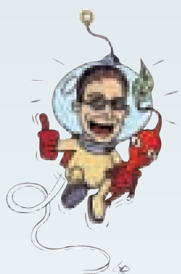
Ulrich Steppberger

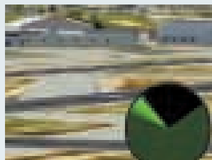




Und wenn den Herstellern die Film-Lizenzen ausgehen, plündert man als nächstes das Fernsehen – siehe u.a. "Starsky & Hutch" oder "Battlestar Galactica". Übersehen wird dabei das ideale Spiel für alle Altersgruppen: "Bernd das Brot". Der kultige Kinderkanal-Star eignet sich perfekt für friedvoll-überdrehte Stealth-Action: Wenn das dauerdepressive Kastenbrot mit den viel zu kurzen Armen einen Fluchtversuch aus dem Fernsehstudio wagt, ohne dass ihn seine durchgeknallten Kollegen Chili das Schaf und Briegel der Busch bemerken, ist mindestens so viel Spannung angesagt wie bei Solid Snake oder Sam Fisher. Und wenn er mal wieder scheitert? '...Mist!'

Thomas Stuchlik

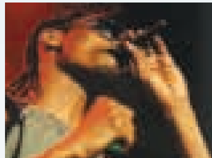




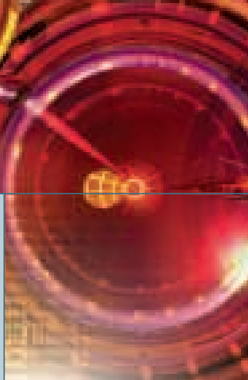
Seit Jahren warte ich auf eine zeitgemäße Neuauflage des Klassikers "Kennedy Approach" aus dem Jahre 1985. Dabei sorgt Ihr als Fluglotse für den reibungslosen Ablauf Eures virtuellen 3D-Flughafens. Vollständige Headsetunterstützung samt Spracherkennung sollte heutzutage aber schon drin sein – ebenso wie der emotionsgeladene Funkverkehr miesgelaunter Piloten und idiotischer Geisterflieger. Spätestens in der Rush Hour beweist Ihr taktisches Geschick: Urlaubsflieger, Frachttransporter und Privatmaschinen dürfen sich nicht in die Quere kommen. Für weitere Motivation sorgt die Planung und der Bau von eigenen Flughäfen samt Pisten.

Raphael Fiore





Möchtegern-Gangster wie ich freuen sich auf eine Umsetzung von Snoop Doggy Dogs Leben. Cruist dabei im "GTA"-Stil durch Los Angeles und führt Aufträge von Dr Dre wie 'Hol mir mal 'nen Käsekuchen' aus. Auch Snoops Zeit im Knast wird in einer "Sims"-Variante durchlebt – wobei auch tägliche Belanglosigkeiten wie 'Heb mal das Stück Seife auf' zu den Missionszielen gehören. Nach der Entlassung verkauft Ihr in der 'ab 18'-Version die von Snoop produzierten Hustler-Streifen und vermarktet diese à la "MAD-TV". Auch Minispiele wie 'Kiffen am Morgen' im Bemani-Stil, "House of the Dead"-Ballereinlagen mit dem Namen 'Halt die Hood vor Bullen sicher' sowie ein "Typing of the Dead"-Modus, in welchem Ihr Wörter wie 'shizzle in da hizzle' schnell genug einhämmert, erhöhen den Spielspaß.





XB "RalliSport Challenge 2": Offroad-Spaß in edlem Grafik-Gewand.



PS2 Ferrari-Power: Segas "Outrun 2" soll laut diversen Gerüchten exklusiv für die PS2 erscheinen.

aktuelle Bezeichnung) basiert im Wesentlichen auf "Stuntman"-Physik-Routinen – hoffen wir nur, dass sich Reflections' Gangster-Jagd ausgereifter präsentiert als die mitunter chaotische Double-Simulation.

Einen Geheimtipp für Rennspiel-Fans mit Retro-Faible haben wir schließlich auch noch parat: Segas **Outrun 2** sorgt zurzeit in den Spielhallen für leere Portmonees und heiße Mehrspieler-Duelle. Obwohl auf einem Xbox-verwandten Arcade-Board entwickelt, häufen sich in letzter Zeit Gerüchte, dass die Ferrari-Raserei exklusiv für die PS2 erscheinen soll. Egal auf welchem System "Outrun 2" schließlich veröffentlicht wird – rasanter, unkomplizierter Fahrspaß dürfte garantiert sein.

Große weite Welt

Deutsche Rollenspieler hatten's in der Vergangenheit nicht leicht, und auch 2004 mutiert voraussichtlich nicht zum RPG-Eldorado. Immerhin kommen wir in den Genuss von Square-Enix' PS2-Epos **Final Fantasy X-2** (Import-Test auf Seite 44) sowie der Gamecube-Episode **Final Fantasy Crystal Chronicles**.

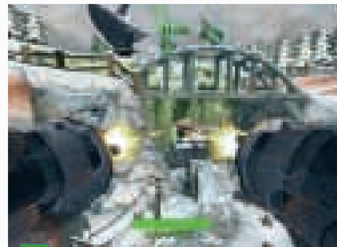
Nicht minder interessant die Lage auf der Xbox: Über das äußerst ambitionierte **Fable** haben wir schon mehrmals berichtet – in den nächsten Monaten erwarten wir eine umfangreiche Preview-Version. Dann zeigt sich, ob Peter Molyneux und Team wirklich eine RPG-Revolution auf die Polygon-Beine gestellt haben.

Effektgespickte Grafik, innovatives Kampfsystem und deftige Action-Einlagen machen Climax' Rollenspiel-Spektakel **Sudeki** zum zweiten großen Xbox-Hoffnungsträger. Da muss sich Biowares fernöstlicher "Star Wars: Knights of the Old Republic"-Nachfolger **Jade Empire** schon mächtig ins Zeug legen, um nicht unter die Fantasy-Räder zu kommen.

Befehlsgewalt

Peter Molyneux zum Zweiten: In angestammtem Simulations-Terrain versucht sich der kreative Engländer an einer virtuellen Filmstudio-Nachbildung. Bei **The Movies** schafft Ihr Euch in verschiedenen Epochen auf allen Konsolen Euer eigenes kleines Hollywood. Ähnlich "Theme Park" organisiert Ihr Drehorte, gebt Scripte in Auftrag, stellt die Schauspielerriege zusammen und kümmert Euch um das Wohl der Darsteller – alles hört auf Euer Kommando!

Apropos Kommando: Bruchpilot Captain Olimar züchtet in **Pikmin 2** (Gamecube) erneut bunte Pflanzenwesen und scheucht sie via Trillerpfeife durch die Pampa – diesmal sogar mit einem weiteren Helfer via Splitscreen.



XB Comic-Knallerei mit Online-Komponente: Rares "Conker Live & Uncut".



NGC Comic-Strategie mit Mehrspieler-Part: Nintendos "Pikmin 2".

Hardware 2004

PSP – Sonys Next-Generation-Handheld

Seit 1989 dominiert Nintendo mit dem Game Boy und seinen diversen Nachkommen den Markt der portablen Videospiele. Geht es nach den Plänen von PS2-Hersteller Sony, ist damit im Winter 2004 Schluss. Dann erscheint weltweit der **PSP** (Playstation Portable) – der Frontalangriff auf Big Ns Handheld-Imperium.

Die erste Präsentation des PSP findet im Mai auf der E3 2004 in Los Angeles statt. Bis dahin müssen wir uns mit einer Design-Studie sowie den technischen Spezifikationen zufrieden geben. Und letztere klingen äußerst verlockend: Ein 16:9-TFT-Display, Polygon-Grafik, 7.1-Surround-Ausgabe, MPEG4-Unterstützung für Filme in DVD-Qualität, ATRAC3-, AAC- sowie MP3-Kompatibilität (zur Komprimierung von Sounddaten), USB-Schnittstelle, Memory-Stick-Slot, Wireless-LAN-Funktion und ein kopiersicherer Datenträger mit 1,8 GB Speicherplatz namens UMD (Universal Media Disc) katapultieren Sonys ambitioniertes Projekt an die technische Handheld-Spitze. Die Leistung des PSP dürfte in etwa der PSone entsprechen, im besten Falle sogar deutlich drüber liegen. Damit rücken "Metal Gear Solid", "Gran Turismo" und "Resident Evil" für die Hosentasche buchstäblich in greifbare Nähe. Zudem stehen mehr oder minder alle wichtigen Dritthersteller dem PSP positiv gegenüber – an Softwarenachschub wird es wohl nicht fehlen. Bleibt nur zu hoffen, dass Sonys Taschenspieler von der 'Wir setzen auf Teufel komm raus alle ollen PSone-Kamellen um'-Krankheit verschont bleibt. Wenn schon, dann bitte zu einem fairen Preis! Apropos Preis: Spiele sollen moderate 20 bis 30 Euro kosten, der Obolus für das Grundgerät steht hingegen noch in den Sternen – im Mai wissen wir mehr.



Nintendos Geheimprojekt: Erscheint Ende des Jahres ein neues Handheld? (Entwurf von MAN!AC Redakteur Thomas Stuchlik).



Thomas' Vorstellung einer fiktiven PStwo (oben), die PSX (rechts) ist dagegen bald PAL-Realität.



PSX – das Multimedia-Monster

Hiesige Hightech-Fans geraten im 2. Quartal in Ekstase – dann erscheint mit der **PSX** eine Multimedia-Maschine der Extraklasse. Dieser Alleskönner erlaubt Euch, Filme via TV-Tuner auf der integrierten Festplatte (wahlweise 160 oder 250GB) aufzunehmen und anschließend mit dem eingebauten DVD-Brenner zu archivieren. Selbstverständlich müsst Ihr auf äußerst praktische Funktionen wie gleichzeitiges Aufnehmen und Anschauen von Programmen nicht verzichten. Das anschließende Brennen mit bis zu zwölffacher Geschwindigkeit transportiert Eure Lieblingssendungen in Windeseile (ein 90 Minuten Film benötigt knapp vier Minuten) auf DVD.

Projektoren-Besitzer freuen sich zudem über Progressive-Scan, das DVD-Filme in höchster Qualität auf die Leinwand zaubert. Mit Hilfe von Memory-Stick-Slot, USB-Schnittstelle sowie JPEG-Funktion genießt Ihr auf dem heimischen Fernseher darüber hinaus komfortable Dia-Shows. Dank integrierter PS2-Technik frönt Ihr via PSX schließlich sogar Eurer Zockerleidenschaft: Einfach PS2- oder PSone-Spiel einlegen und ab geht die virtuelle Post.

Die PSX ist bereits seit Mitte Dezember 2003 in Japan erhältlich. Für die 250GB-Version sind 99.800 Yen (ca. 760 Euro) fällig, mit 160GB-Festplatte kostet das Multimedia-Talent 79.800 (ca. 610 Euro). Über die Preisgestaltung in Deutschland hüllt sich Sony noch in Schweigen.

Von HDD, PStwo & geheimen Nintendo-Projekten

Während die beiden vorher genannten Hardware-Komponenten hierzulande 2004 erscheinen, steht ein weiteres Sony-Accessoire noch auf wackeligen Veröffentlichungs-Beinen. Die Rede ist von der **HDD**-Erweiterung, einer 40GB-Festplatte für die PS2. In Japan liegt das Zubehör schon seit längerem in den Läden, in USA ist's im März zusammen mit dem Online-RPG "Final Fantasy 11" für 99 Dollar (ca. 85 Euro) erhältlich. In Deutschland ist eine Entscheidung für oder wider HDD noch offen.

Was PSone für die Playstation, bedeutet **PStwo** für die PS2: Sony hat sich vor kurzem die Rechte für die Bezeichnung 'PStwo' schützen lassen, was auf eine Wiederholung der Vermarktungsstrategie aus der 32-Bit-Ära schließen lässt. Soll heißen, der PS2-Herstellungsprozess wird systematisch optimiert, die Konstruktion vereinfacht und die Kosten gesenkt. Mit solch einer 'entschlackten', preiswerten Konsole lässt sich auch nach der Einführung der PS3 noch ordentlich Umsatz machen. Wann die PStwo das Licht der Welt erblickt, steht noch in den Sternen.



Kommt sie, oder kommt sie nicht in Deutschland: die PS2-Festplatte.

Mitte November sorgte eine Meldung des Nachrichtendienstes Bloomberg für Aufsehen: "Nintendo veröffentlicht noch 2004 den Gamecube 2", so hieß es. Doch kurze Zeit später folgte das Dementi – ein Übersetzungsfehler verursachte die Verwirrung. So soll zwar dieses Jahr auf der E3 eine **neue Nintendo-Hardware** vorgestellt und Ende 2004 veröffentlicht werden. Um welches Projekt es sich dabei handelt, ist jedoch ungewiss. Einen Gamecube-Nachfolger halten wir für unwahrscheinlich, da die neugewonnenen 99-Euro-/Dollar-Kunden darauf wohl nicht gerade erfreut reagieren würden. Realistischer scheint uns da schon ein neues Handheld, schließlich erwächst gegen Ende des Jahres mit dem PSP potente Konkurrenz... *os*

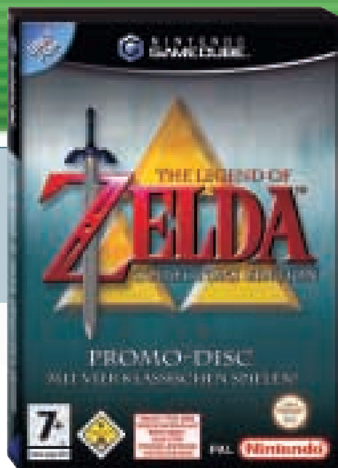


So ähnlich soll Sonys erstes Handheld aussehen: Der PSP wir mit optischen Datenträgern gefüttert.



The Legend of Zelda: Collector's Edition

Nintendos Elfenjunge bekommt den wohlverdienten Ritterschlag: Durchlebt nochmals vier von Links größten Abenteuern.





Für Eltern und geplagte Freundinnen von begeisterten Videospiel-Fans bietet Nintendo das ultimative Weihnachtsgeschenk in Form der "Zelda"-Collection an. An das Abenteuer-Juwel gelangt Ihr folgendermaßen: Sammelt mit dem Kauf von Nintendo-Produkten 4.500 VIP-Sterne und tauscht diese auf der offiziellen Webseite (www.nintendo.de) gegen die wertvolle Disc ein. Die Aktion startete am 1. Dezember, bei Redaktionsschluss waren noch knapp 1.000 Exemplare vorrätig – hier heißt es schnell handeln! Alternativ könnt Ihr für 150 Euro auch das "Mario Kart: Double Dash!!"-Bundle samt Gamecube, Spiel, Controller und der "The Legend of Zelda Collector's Edition" kaufen.

Die Legende lebt

Links Heldenmut wurde weltweit 1987 mit "The Legend of Zelda" (NES) bekannt. Damals entführte Fiesling Ganon Prinzessin Zelda und verstreute das magische Triforce in acht Kerkern. Dank innovativer Spielmechanik, einer Vielzahl von Waffen und nützlicher Items befreite Link Zelda aus den Fängen des Bösen.

Der zweite Teil "Link's Adventure" erschien ein Jahr später erneut auf dem NES. Der spitzohrige Held erkundete die Oberwelt immer noch aus der Vogelperspektive, während die sieben Dungeons, Kämpfe und Dorfbesuche in Seitenansicht präsentiert wurden. Dabei ging's wesentlich RPG-lastiger zu: Mit Erfahrungspunkten stiegen die Energie, Kraft und Magie.



NGC "The Legend of Zelda": Die blauen Ritter bewachen den Weg zur Flöte.



NGC "Link's Adventure": Besiegt den ersten Boss, indem Ihr seinen Kopf trefft.

1998 erlebte Link in "The Ocarina of Time" sein erstes 3D-Abenteuer (N64), das mit Zeit- und Dimensionsreisen sowie etlichen Sidequests voll überzeugte. Komplettiert wird die Collection schließlich durch das 2000 erschienene "Majora's Mask" (N64).

Eine dem Gamecube-Controller bestmöglich angepasste Steuerung, originalgetreue Umsetzung der NES-Titel sowie höhere Auflösung bei den N64-Titeln lassen das Abenteurer-Herz schneller schlagen, zudem laufen alle Spiele im 60Hz-Modus. Bei aller Liebe zu den ehrwürdigen Originalen hätten wir uns dennoch grafisch aufgepeppte NES-Varianten und Ruckel- wie Clipping-freie N64-Portierungen gewünscht.

Auch die sechs weiteren "Zelda"-Titel wie die "Master Quest"-Version von "Ocarina of Time" oder das einzigartige SNES-Action-Adventure "A Link to the Past" werden schmerzlich vermisst. Trotz dieser Einschränkungen ist die "Collector's Edition" ein Stück Videospielgeschichte, welche sich kein Fan entgehen lassen sollte. *rf*

The Legend of Zelda: Collector's Edition

Gamecube



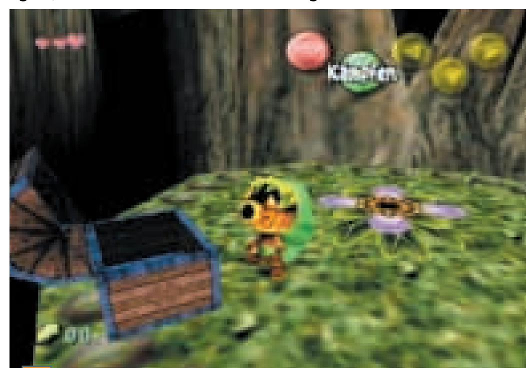
Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	bereits erhältlich

MAN!AC-Kultfaktor (Skala 0–10)

Vier "The Legend of Zelda"-Abenteuer aus zwei Jahrzehnten auf einer Gamecube-Disc – wer kann dazu schon nein sagen?



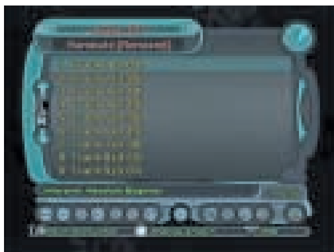
NGC "Ocarina of Time": Link erfährt vom weisen Deku-Baum seine Bestimmung in waschechtem 3D-Szenario.

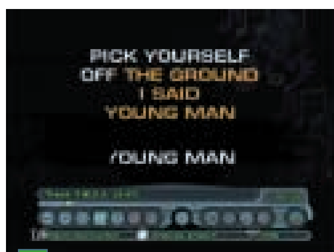


NGC "Majora's Mask": Der Elfen-Held wird zu Beginn von einem üblen Burschen in einen Deku-Jungen verwandelt.

Xbox Music Mixer

Angehende Superstars, Partykönige und Dia-Show-Fans aufgepasst: Microsofts "Music Mixer" verwandelt die Xbox für 50 Euro in einen interaktiven Media Player.





XB Karaoke-Fieber: Eigene CDs (Gesang wird ausgefiltert) oder mitgelieferte Songs wie "Y.M.C.A." erhöhen den Partyspaß.

Die erste Anwendung für die Xbox heißt "Music Mixer" und bietet neben interaktivem Media Player, Musik- und Fotoübertragung von PC zu Konsole sowie Diaschau auch eine Karaoke-Funktion. Deshalb liegt der Packung auch ein gelungenes Mikrofon samt Adapter bei – wobei insgesamt zwei davon angeschlossen werden dürfen. Im schlichten Hauptmenü wählt Ihr dann unter anderem zwischen Karaoke- und Music-Player-Funktion aus. In letzterer nutzt Ihr die simple Steuerung, um via Steuerkreuz Eure Auswahl zu treffen. Die restlichen Buttons und Sticks werden z.B. für verschiedene Funktionen wie Wechseln der Anzeige, Treffen der Auswahl, Abbrechen von verschiedenen Optionen sowie dem Ändern der Anzeige genutzt.

Partyspaß im Rave-Modus

Falls Ihr neben der Xbox auch über einen Windows-Rechner mit den nötigen Grundkomponenten (Windows XP & Media Player 9 – letzerer kostenlos downloadbar unter www.windowsmedia.com) verfügt, könnt Ihr mit einer Ethernet-Verbindung über ein LAN- oder Xbox-System-Link-Kabel Foto-, Video- und Musiksammlungen direkt von Eurem PC auf die Xbox übertragen. Installiert dazu das 'Music Mixer PC Tool', welches unter www.xbox.com/musicmixer kostenlos zum Herunterladen bereitsteht. Sodann dürft Ihr unterschiedliche Dateiformate wie WMA, MP3 und JPEG auf Eure Xbox portieren.

Superstar leicht gemacht

Der Karaoke-Modus spricht alle Entertainer an: Hier begeistert Ihr Eure Fangemeinde mit 15 mitgelieferten Karaoke-Songs wie "Lady Marmalade" oder "New York, New York". Sind Euch diese Lieder zu bieder, dann kauft Ihr für je 1.99 Dollar neue Songs unter www.xboxkaraoke.com oder schmeißt eine eigene CD in Eure Konsole – die Stimmen lassen sich dank der 'no vocals'-Taste ausfiltern. Was sich in der Theorie nett anhört, wird in der Praxis teilweise widerlegt: Bei allen von uns getesteten Hip-Hop-CDs wurden nicht nur die Stimmen, sondern auch die Musik deutlich leiser. Bei Funk-Songs verstummten zwar die Hauptlyrics, die Doppel respektive Add-Lips waren aber immer noch zu hören. Am besten funktioniert es bei Rock-Songs: Der Gesang wurde beinahe komplett herausgefiltert und die Musik veränderte sich nur marginal (einzelne Instrumente waren nicht mehr vorhanden).

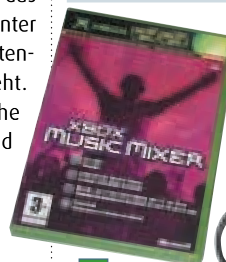
Die simple Karaoke-Komponente ist deshalb nichts für eine professionelle Träller-Bar, aber ideal für einen verregneten Sonntagnachmittag mit der Clique oder die Geburtstagsparty Eurer kleinen Schwester. Die restlichen Funktionen des "Music Mixers" sind gelungen, aber insgesamt eingeschränkt. Ein Update hätte somit genug Verbesserungspotenzial. *rf*



XB Gesangsprobe: Das Duo 'Tonlos' (Uli und Raphael) bringt Chef 'Olli-baldgehörlos' ein Ständchen.

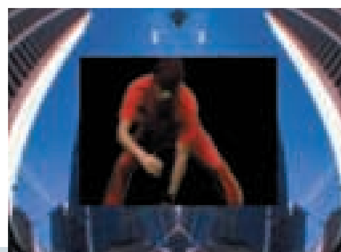


XB So geht's: Stöpselt den Adapter mit angeschlossenem Mikrofon ins Pad und startet die Disc.



XB Im Paket: Der "Music Mixer" und ein ordentliches Mikrofon samt Adapter.





XB Den Equalizer solltet Ihr je nach Musikrichtung anpassen (links). Entspannt Euch bei eigenen Videos und coolen, zusammengestellten Soundtracks.

Xbox Music Mixer

Xbox

Entwickler:	Microsoft, USA
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Anwendung
D-Termin:	bereits erhältlich

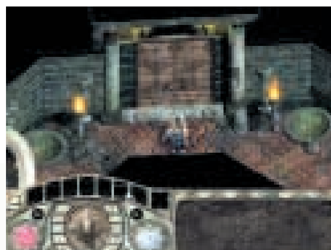
Simpler Media-Player mit integrierter Karaoke-Funktion: Klappt mit eigenen Stücken nur selten, trotzdem eine nette Spielerei.

Schwarzer Tag: Interplay schließt Black Isle Studios



US-Hersteller Interplay befindet sich weiter in schwerem Finanz-Fahrwasser. Neueste Einspar-Maßnahme: Die hauseigenen Black Isle Studios müssen nach der Fertigstellung von "Baldur's Gate: Dark Allliance 2" sowie "Fallout: Brotherhood of Steel" ihre Pforten schließen. Für eingefleischte Rollenspieler ein harter Schlag, waren die kalifornischen Entwickler doch maßgeblich an Software-Perlen wie der "Baldur's Gate"-Serie oder "Planescape: Torment" (beide für PC) beteiligt. Welche Gründe zur plötzlichen Schließung des Traditionshauses führten, wollte Interplay nicht erörtern. Experten gehen jedoch davon aus, dass der amerikanische Publisher seinen Schuldenberg (ca. 20 Millionen Dollar) abzubauen versucht. Einige Black-Isle-Mitarbeiter sollen jedoch weiterhin für Interplay arbeiten – konkrete Projekte nannte man aber keine.


RPG-Legende: "Fallout" für PC.


Das letzte PC-Projekt: "Lionheart".

Grusel-Sprechblasen: Silent Hill als Comic

Von wegen Kinderkram: Im Februar veröffentlicht der amerikanische Buch-Verleger IDW Publishing eine fünfteilige Comic-Reihe zu "Silent Hill" (siehe Bilder). Ganz wie in Konamis PS2-Schocker dreht sich die fünfteilige Story um neblige Straßen, ekelhafte Monster und verstörte Charaktere – ein Muss für Fans.



MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Gamer.tv kürt erotischste Zocker!

Videospieler sind sexy: Unter diesem Motto suchte eine britische Zocker-Webseite nach heißen Konsolen-Fans. Über tausend Teilnehmer veröffentlichten daraufhin ihr Foto unter www.sexiestgamer.com und ließen 4,7 Millionen Besucher über ihren Sex-Appeal abstimmen. Als Sieger wurden schließlich die irische Schauspielerin Rachel Doherty und der schwedische Stuntman Sid Knuttson (siehe Bild rechts) auserkoren.



NACHSPIEL

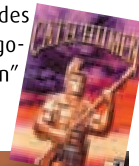


TEUFELSAUSTREIBUNG VIA JOYPAD?

Als überzeugter Kirchenverweigerer musste ich spontan schmunzeln, als die News-Meldung über christliche Videospiele (siehe rechts) auftauchte. Bei nüchterner Betrachtung der göttlichen Software schlägt erwähnte Erheiterung jedoch in echte Besorgnis um: Nicht genug, dass bereits die US Army per Online-Ballereien frische Rekruten ködert, nun wollen auch religiöse Gruppen ihre Weltanschauung in internationale Daddelzimmer tragen. Solche politischen Untertöne haben in Konsolensoftware ebenso wenig zu suchen wie versteckte Meinungsmache – sei es nun für ehrenhafte oder für kriminelle Zwecke. Besonders verwerflich wird die Digi-Propaganda, wenn sie nicht mit offenen Karten spielt, sondern im Verborgenen arbeitet: Plakative Sprüche werden selbst von jungen Zockern schnell als plumpe Agitation entlarvt, aber mit Halbwahrheiten durchsetztes Gedankengut überfordert oftmals sogar mündige Bürger. Wie man unser verspieltes Hobby als Marketingplattform nutzt, zeigt die immer größere Anzahl an Markenprodukten (auch 'Product Placement' genannt) in aktuellen 128-Bit-Produkten: Egal ob die Boarder aus "Amped" im Burton-Anzug über Rampen hüpfen, das "Sims"-Gefolge zum nächsten McDonalds wandert oder die "Devil May Cry"-Helden ihre Diesel-Klamotten überstreifen – vor Werbung ist keiner sicher!

Religiöse Spiele

Zocken im Namen des Herrn: Was sich angesichts aktueller Gewalt-Orgien à la "Manhunt" wie ein schlechter Witz anhört, soll nach Shawn Nicholsons Meinung bald Realität werden. Aus diesem Grund eröffnete der Ex-Programmierer von Acclaim unlängst seine eigene Spieleschmiede. Als erstes Projekt kündigte man sogleich das Xbox-Abenteuer "Spirits" an: Darin übernehmen christliche Videospieler die Rolle des Helden David, der ein Dörfchen vor dem Teufel retten soll. Unterstützung erhält das bußfertige Entwickler-Team vom US-Hersteller N'Lightning Software, der die Worte des Herrn durch krude Ego-Titel wie "Catechumen" (für PC) verbreitet.




Virtueller Beichtstuhl: "Catechumen".

Neues von Sega

Man sieht sich immer zweimal im Leben: Nachdem die Fusion zwischen Sega und Sammy bereits vor einigen Monaten an Kleinigkeiten scheiterte, nähern sich beide Firmen nun langsam wieder an. So erwarb Pachinko-Hersteller Sammy für umgerechnet 346 Millionen Euro insgesamt 22,4% der Sega-Aktien – damit ist man nun größter Anteilseigner. Weitere Zukäufe schließt Sammy nicht aus: Demnach soll Sega in näherer Zukunft zur Sammy-Tochter umfunktioniert werden.

Auch in gerichtlicher Hinsicht machte der "Sonic"-Produzent Schlagzeilen: Sega Amerika verklagt nämlich sowohl Electronic Arts als auch Fox Interactive und Radical Entertainment. Der Grund für den unfreundlichen Schritt: "The Simspons: Road Rage" sei ein dreistes Plagiat des hauseigenen Titels "Crazy Taxi". Die Klageschrift beruft sich unter anderem auf Videospiel-Magazine, welche auf diese Ähnlichkeiten hingewiesen hätten. Ob die einhergehenden Schadensersatzforderungen jedoch tatsächlich vor Gericht bestätigt werden, scheint indes fraglich: Immerhin erschien "Road Rage" bereits 2001.

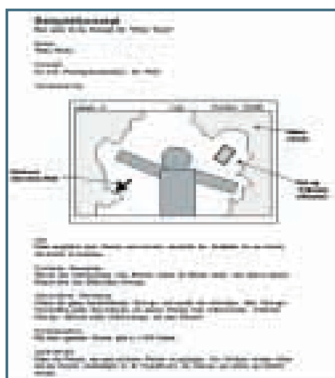
Große Ehre: Mario wird zur Wachsfigur

Nintendos Mario gehört ohne Frage zu den berühmtesten Digital-Persönlichkeiten. Dementsprechend zieht der kleine Klempner nun als erste Videospiel-Figur überhaupt ins Hollywood Wax Museum ein – freilich als perfekt modellierte Wachs-Statue (siehe Bild rechts). Damit der schnauzbärtige Italiener genügend Raum hat, musste gar das "Matrix"-Duo Carrie-Anne Moss und Keanu Reaves aus der Lobby weichen. Kein Wunder, dass Nintendos US-Chef George Harrison stolz verkündet: "Mario ist eine Ikone der Pop-Art".



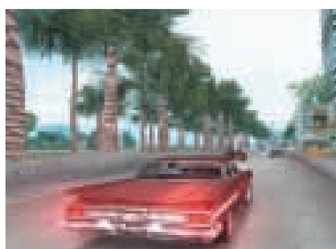
Erfindet Euer eigenes EyeToy-Spiel!

In Euch schlummert ein kleiner Miyamoto? Ihr wollt endlich kreative Taten vollbringen? Dann surft schnell auf www.playstation.de vorbei: Dort sucht Hardware-Hersteller Sony nämlich nach frischen Konzepten bzw. Minispielen für seine "EyeToy"-Kamera. Wer sich die Design-Vorlage (siehe Bild rechts) runterlädt und womöglich eine geniale Idee einsendet, findet seinen Vorschlag vielleicht bald in "EyeToy: Play 2" wieder – Fernseher gibt's auch zu gewinnen.



Take2 zensiert GTA Vice City (dt.)

Unter dem Druck einer haitianischen Menschenrechtsorganisation entschloss sich Publisher Take 2, sein Gangster-Drama "GTA Vice City" (dt.) zu kürzen. Eine Mission des Titels, bei der man als Spieler eine Gang von Haiti-Amerikanern ermorden musste, wurde kurzerhand gestrichen. "Wir hören auf die Einwände der Haitianer und entfernen die beanstandeten Szenen aus zukünftigen Pressungen", ließen die Entwickler von Rockstar North verlauten.



Haitianer-feindlich? "Vice City" (dt.).

AM RANDE

+++ Fahnenflucht: Ben Cousins, Chef-Entwickler des prähistorischen Xbox-Abenteuers "B.C.", hat bei Intrepid fristlos gekündigt. Das Spiel soll dennoch pünktlich im Herbst erscheinen. **+++ Kein Wunder:** Rockstars martialische PS2-Action "Manhunt" wurde in Neuseeland verboten. **+++ Nettes Angebot:** PS2-Hersteller Sony bietet auf der Webseite www.ps2demos.de Demoversionen aktueller Spiele an. Die auf drei Titel pro Monat beschränkte Offerte kostet Euch keinen Cent. **+++ Bastelfreunde aufgepasst:** Auf der US-Homepage von Microsofts Xbox-Konsole (www.xbox.com) findet Ihr ein "Sudeki"-Kit, mit dem sich individuelle Fanpages zum kommenden RPG-Hit erstellen lassen. **+++ Karriereleiter:** Der bisherige Marketing-Chef Hiroshi Tobisawa wurde zum neuen Präsident von Capcom Europe sowie Capcom USA ernannt. **+++ Schwarzes Schaf in der Familie:** Square-Enix' japanische Distributionsfirma DigiCube musste kürzlich Konkurs anmelden. **+++ Handy-Konzentration:** Der englische Entwickler Kuju unterzieht sich einer Umstruktierung. Die daraus resultierenden vier Studios sollen sich vornehmlich um Handy-Spiele kümmern. **+++ Wer wird Millionär:** Sony USA verlost unter allen Käufern des PS2-Onlinepacks eine Million US-Dollar.



Ruhm & Ehre

Gewinnt exklusive "Soul Calibur 2"-Sammlerstücke!

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir diverse Leckerbissen für alle "Soul Calibur 2"-Fans. Um in die Lostrommel zu wandern, müsst Ihr nur folgende Frage korrekt beantworten:

Welcher Videospiel-Charakter kommt weder in der PS2-, Xbox- noch Gamecube-Fassung von "Soul Calibur 2" vor?

A: Spawn **B:** Mario **C:** Heihachi

Zu gewinnen gibt's:

- 1x Airbrush-PS2 mit Ivy-Motiv
- 4x "Soul Calibur 2"-Figur
- 5x "Soul Calibur 2"-T-Shirt
- 10x "Soul Calibur 2"-Poster

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag
STICHWORT: Soul Calibur 2
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 6. Februar 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Die Zukunft der Konsolenwelt



Die 10 großen Konsolenärgernisse

Trotz aller technischen Fortschritte leidet aktuelle Hard- und Software noch immer an unnötigen technischen wie spielerischen Mängeln. In dieser Folge beleuchten wir die größten Defizite und stellen ab der nächsten Ausgabe mögliche Lösungen für die nächste Konsolen-Generation vor.

1. Polygonmangel

Gerade Rennspielfans können ein Lied davon singen: Kurven sind häufig keine Kurven, sondern eckige Streckenabschnitte. Ebenso zerstören klobige Umgebungsobjekte die Illusion einer real nachgeahmten Welt.

2. Grobe Texturen

Ego-Shooter-Fans kennen das: Beim Schleichen entlang einer Wand fällt mal wieder die grobe und verwaschene Wandtextur auf. Die Ursache: knapper Texturspeicher.

3. Ruckeln

Das wohl älteste Problem in der 3D-Welt: Die dargestellte Polygonmenge übersteigt die begrenzte Leistungsfähigkeit der Konsole – es kommt zum Ruckeln oder Stottern des Spieles.

4. Lange Ladezeiten

Allen Vorteilen der Silberlinge zum Trotz bergen CDs und DVDs einen Nachteil im Vergleich zum Modul: die Ladezeiten. Während Cartridges ihre Daten mit minimaler Zugriffszeit direkt vom Chip holen, muss das gesuchte Datenfragment auf dem riesigen Scheiben-Datenträger erst einmal gefunden und geladen werden.

5. Realismus

Trotz genialer Grafik-Engine mit zig Polygonen und hoher Texturauflösung wirkt manch virtuelle Spielewelt unrealistisch. Zwar wird teilweise keine echte Darstellung gewünscht (z. B. bei Cel-Shading-Optik), doch viele Titel könnten mit höherer Bildschirmrealität eine bessere Atmosphäre schaffen.

6. Statische Spielewelten

Viele Spieletitel gaukeln eine dynamische Welt vor, die aber nur auf 'Script'-Events basiert. Der Zocker erreicht also bestimmte Punkte und löst vorprogrammierte Ereignisse im Level aus. Leider vermittelt dies den Eindruck einer toten und unselbstständigen Umgebung – Eintönigkeit ist damit garantiert.

7. Clipping

Wenn ein Held in der Wand verschwindet oder sich ein virtueller Bolide halb in die Bande bohrt, nennt man das 'Clipping-Fehler'. Das kann von schlampiger Programmierung ebenso wie von zu toleranter Kollisionsabfrage herrühren. Diese resultiert aus der Absicht der Entwickler, den Spieler möglichst nirgends 'hängen' zu lassen.

8. Normenanpassung

Spieleproduktionen entstehen vorrangig in NTSC-Regionen (Japan bzw. USA). Leider sparen viele Hersteller bei der Konvertierung: Durch nicht vorhandene Anpassung werden PAL-Titel ca. 20 Prozent langsamer, da hier statt 60 Bilder pro Sekunde nur 50 über den Schirm flimmern. Das andere Problem ist die höhere PAL-Zeilenanzahl: Dummerweise muss die Konsole nun mehr Pixel berechnen, was natürlich Rechenzeit frisst.

9. Kabelsalat

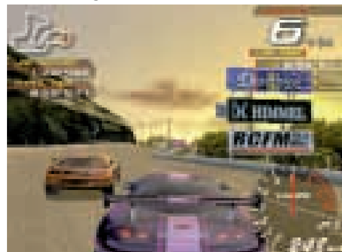
Bereits bei zwei und mehr Konsolen ist er vorprogrammiert: der Kabelsalat. Mit der in Zukunft propagierten 'Connectivity', also dem Verbinden verschiedenster Geräte, spitzt sich das Problem noch weiter zu.

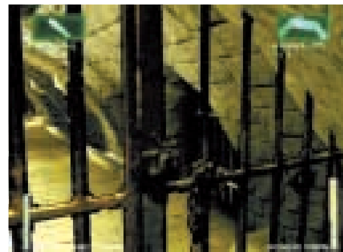
10. Bildwiedergabe

Zwar sind Konsolen universell an jedem Fernseher einsetzbar, doch leider teilen sie auch deren Nachteile. Das nervige Flimmern entsteht durch das Zeilensprungverfahren (Interlace) des Fernsehers: Ein komplettes Bild wird zeilenweise in zwei Durchgängen aufgebaut. Auch die begrenzte TV-Auflösung von 720 x 576 Pixeln lässt Konsoleros neidisch auf die PC-Welt schielen.

Next Level-Themen ▪ ▪ ▪ im Überblick ▪ ▪ ▪

- MAN!AC 01/04: Ade DVD – Optische Datenträger der Zukunft
- MAN!AC 12/03: Konsolen-Visionen – Entwürfe der MAN!AC-Leser
- MAN!AC 11/03: Cell – Das Herz der PS3 – Teil 2
- MAN!AC 10/03: Cell – Das Herz der PS3 – Teil 1







Ein PS2-Starttitel sorgte dank Flimmern für tränende Augen: "Ridge Racer 5" (links). Verpixelte Texturen zeugen nicht von Liebe zum Detail – "Enter the Matrix" (Mitte, PS2). Rechts: Eckige Kurven bei "Need for Speed: Hot Pursuit 2" (NGC).

OVERSEAS

Final Fantasy X-2



PS2 Neue Herausforderungen in alter Umgebung: Beim 'Gunner's Gauntlet'-Minispiel müsst Ihr Euch zum Strand von Besaid durchschlagen. Yuna und ihre Pistolenkünste bieten kurzweilige Action-Abwechslung zum Rollenspiel-Alltag.

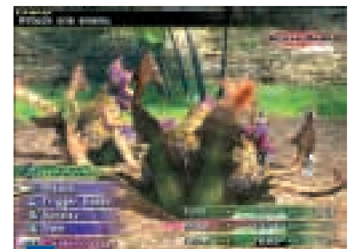


PS2 Verknüpft Ihr mehrere Angriffe miteinander, wird Euer Schaden durch den Chain-Bonus (gelbe Schrift) verstärkt.

Zum ersten Mal in der Geschichte der "Final Fantasy"-Serie präsentiert Hersteller Square-Enix einen direkten Nachfolger: "Final Fantasy X-2" setzt zwei Jahre nach den Ereignissen des zehnten Teils die Geschichte der Alternativwelt Spira fort. Wir haben die US-Importversion des heiß ersehnten Edelrollenspiels gründlich durchgecheckt.

Yunas Wechseljahre

Der Sieg über Sin scheint Yunas Selbstbewusstsein gewaltig gestärkt zu haben. Während sie im Vorgänger mit knöchellanger Beschwörer-Robe durch Spira schlurfte und weltfremde Mauerblümchen-Reaktionen auf das Temperament des "Final Fantasy 10"-Protagonisten Tidus zeigte, hängt sie jetzt im knappen Westerndress mit der durchgeknallten Sphärenjäger-Gang 'Gullwings' ab. Die sechsköpfige Beschützer-Party aus dem zehnten Teil hat sich nämlich aufgelöst. Lediglich Al-Bhed-Göre Rikku bleibt weiterhin an Yunas Seite und stellt zusammen mit der neuen Figur Paine, einer zynischen Waver-Braut, die neue Girlie-Clique des Ex-Mediums. Die drei Damen bilden gleichzeitig Eure gesamte Party, mehr spielbare Charaktere gibt es nicht. An Bord des Gullwing-Schiffes Celsius tingelt das Trio auf der Suche nach Sphäroiden durch die größtenteils bekannten Dörfer, Städte und Landschaften Spiras.
Die wertvollen leuchtenden Sphäroid-Kugeln enthalten die Erinnerungen und Gefühle vergangener Zeiten. Diese lassen sich entweder als Videosequenz abspielen oder können als 'Dressphere' dazu benutzt werden, sich Aussehen und Fähigkeiten des ehemaligen Trägers anzueignen. So schlüpfen die drei abenteuersüchtigen Heroinnen mal in das Kostüm einer Sängerin, lassen als Flintenweib die Projektile fliegen oder wirken mächtige Zauber. Gegen andere Sphärenjäger grenzen sich die charmanten Diven ab, indem sie sich bei jeder Gelegenheit unverblümt im Stile von Charlies Engeln in Szene setzen. Diese offenkundige Anspielung auf die aktuelle Pop-Kultur zieht sich durch das gesamte, atmosphärisch komplett umgekrempelte Abenteuer. Die solide Story richtet Ihr Augenmerk zwar durchaus auf das in Bürgerkriegen darniederligende Spira und Yunas Suche nach dem verschwundenen Tidus, trotzdem herrscht bei allen Szenen ein recht alberner Grundtenor, der die "Final



PS2 Nervig: Die Kamera im Rücken Eurer Gegner verstellt Euch die Sicht.

COMING NOW...

in USA – JANUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
.hack Part 4: Quarantine	Bandai	Rollenspiel	realistisch
Maximo vs. Army of Zin	Capcom	Action	sicher
NFL Street	Electronic Arts	Sportspiel	sicher
The Fast and the Furious	Vivendi	Rennspiel	sicher
X-Files: Resist or Serve	Vivendi	Action-Adventure	sicher
He-Man: Defender of Grayskull	TDK	Action	realistisch
Sega GT Online	Sega	Rennspiel	sicher
Star Trek: Shattered Universe	TDK	Action	realistisch
Harvest Moon: A Wonderful Life	Natsume	Simulation	sicher
Sonic Heroes	Sega	Jump'n'Run	sicher

in USA – FEBRUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Airforce Delta Strike	Konami	Action	sicher
Headhunter: Redemption	Sega	Action	sicher
R-Type Final	Eidos	Shoot'em-Up	sicher
Rise to Honor	Sony	Beat'em-Up	sicher
Syphon Filter: Omega Strain	Sony	Action	sicher
Ninja Gaiden	Tecmo	Action	sicher
Rent a Hero No. 1	AIA	Action	unwahrscheinlich
Thief 3	Eidos	Action-Adventure	sicher
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square-Enix	Rollenspiel	sicher
Phantasy Star Online Ep. 3	Sega	Rollenspiel	realistisch

in JAPAN – JANUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Nebula: Echo Night	From Software	Action-Adventure	realistisch
Phantom Brave	Nippon Ichi	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Seven Samurai 20XX	Sammy	Action	realistisch
Star Ocean 3 Director's Cut	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Breakdown	Namco	Action-Adventure	sicher
Kaijuu no Shima: Amazing Island	Sega	Strategie	unwahrscheinlich

in JAPAN – FEBRUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Bomberman Online	Hudson	Geschicklichkeit	unwahrscheinlich
Final Fantasy X-2 International	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Gungrave O.D.	Sega	Action	realistisch
Pop'n'Music 9	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Steel Battalion: Line of Contact	Capcom	Action	sicher
Legend of Zelda: Four Swords	Nintendo	Action-Adventure	sicher

PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich

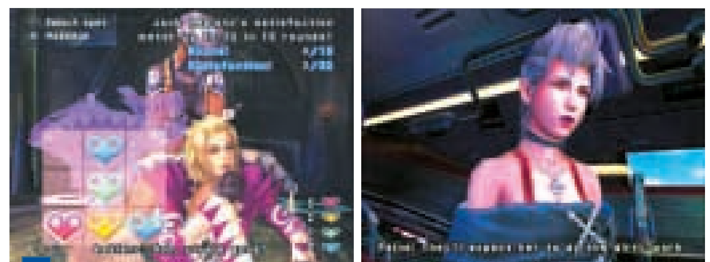
Fantasy"-Fangemeinde in zwei Lager spalten dürfte: "X-2" nimmt sich für ein episches RPG nicht all zu ernst.

Wie es Euch gefällt

Groß angepriesene Neuerung von "Final Fantasy X-2" ist der nichtlineare Missionsmodus. Ihr habt von der Brücke der Celsius aus Zugang zur gesamten Weltkarte, auf der ab und an 'Hotspots' aufblitzen. Zu Anfang sind dies Fundorte von seltenen Sphäroiden, die Ihr Euch unter den Nagel reißen sollt. Später werden die Schauplätze storyrelevanter Einsätze auf diese Weise gekennzeichnet. Je nachdem, auf welche Weise Ihr die insgesamt 14 Missionen erfüllt, werden neue Aufträge zugänglich. Neben diesen in fünf Kapitel unterteilten Storyabschnitten wartet eine Unzahl von Nebenaufträgen, Bonusquests, und Minispielen auf den geneigten Sphärenjäger. Während Ihr Tickets verkauft, Frauenrücken massiert oder eine Ballerspieleinlage mit



PS2 Blumenwiesen vor quietschbunten Wasserfällen: Obwohl die Grafik im Vergleich zum Vorgänger keine Sprünge macht, wird mit opulentem Kitsch nicht gegeizt.



PS2 Frauenpower: Während Ihr der dekadenten Leblanc das verspannte Kreuz massieren sollt, unterstützt Euch Neuzugang Paine mit zynischen Kommentaren.

Yuna absolviert, trefft Ihr auch bekannte Figuren aus dem Vorgänger wieder. Das glückliche Elternpaar Wakka und Lulu oder Katzenhäuptling Kimahri bescheren Euch so manche Träne im Knopfloch.

Zurück zur Hektik

Trotz aller Neuerungen bleibt der bewährte Kern des "Final Fantasy"-Spielprinzips auch bei "X-2" erhalten: Unterbrochen von häufigen Zufallskämpfen erkundet Ihr Ober- und Unterwelten und steckt erbeutetes 'Gil'-Geld sowie Erfahrunspunkte in den Ausbau Eurer Ausrüstung und Fähigkeiten. Der gemütliche, rundenbasierte Kampf der Episode 10 musste jedoch dem so genannten 'Active Time Battle'-System weichen, das Serienveteranen bereits seit Teil 4 verinnerlicht haben: Monster und Helden haben Zeitbalken, die sich im Kampf kontinuierlich füllen. Ist Euer Balken voll, dürft Ihr eine Aktion auswählen, die im Falle eines Schusses oder Schwerthiebes sofort, bei Zaubersprüchen und Gebeten mit einer gewissen Verzögerung ausgeführt wird. Viel Zeit zum geruhsamen Navigieren im Aktionsmenü bleibt Euch also nicht, denn auch die Zeitbalken Eurer Gegner laufen im Hintergrund unerbittlich weiter. Ihr habt allerdings die Wahl zwischen einer zweiten, nicht ganz so hektischen 'ATB'-Variante.

Dreifache Ich-AG

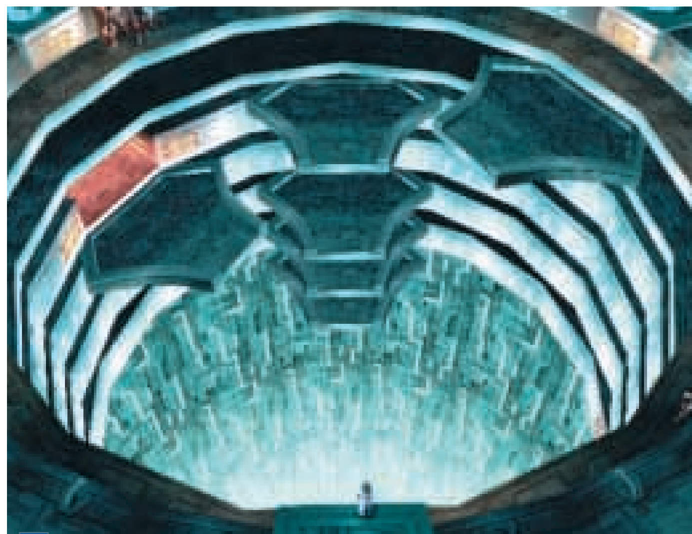
Die oben erwähnten 'Dresspheres' (die im Grunde nichts anderes sind als das aus "Final Fantasy 5" und "Final Fantasy Tactics" bekannte Jobsystem im neuen Gewand) könnt und müsst Ihr während der Kämpfe tak-



PS2 Die ehemalige Bleibe des schmierigen Seymour bietet nun der nicht minder unsympatischen Leblanc pompöse Heimstatt. Verkleidet als Handlanger verschaffen sich Yuna, Rikku und Paine Zutritt zum Hort des Bösen.

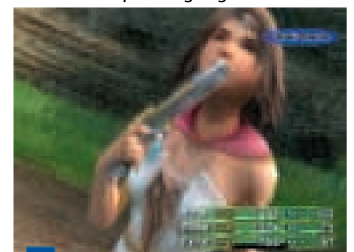

PS2 So trist können die spielerisch uninteressanten Kletterpartien aussehen. Der Pixelhaufen in der Mitte stellt Yuna dar.

tisch geschickt wechseln. Im Vorgänger durftet Ihr die unterschiedlichen Fähigkeiten von insgesamt sieben Streitern sinnvoll kombinieren. Jetzt habt Ihr nur noch drei Mädels zur Hand, von denen jede aber insgesamt 17 unterschiedliche Professionen ausüben kann. Welche Fähigkeiten Ihr durch die einzelnen Berufe verliehen bekommt, hängt davon ab, wieviele Gegner Ihr mit der jeweiligen 'Dressphere' bereits gelyncht habt. Metzelt sich also beispielsweise Paine ausschließlich als Schwertkämpferin durch das Spiel, beherrscht sie alsbald sämtliche Tricks des Klingenkampfes, kann andererseits eine gefallene Kollegin aber nicht wiederbeleben, weil sie als weiße Magierin noch keinerlei Kampferfahrung hat. So befindet Ihr Euch immer im Zwiespalt, ob Ihr Eure drei Mädels mit der gerade effektivsten Job-Kombination kämpfen lasst, oder lieber eine neue, noch kaum ausgebaute 'Dressphere' anlegt – was Eure Kampfkraft zwar momentan schwächt, sich aber längerfristig als lohnender erweist. Noch komplexer wird das Jobsystem, weil Ihr die unterschiedlichen 'Dresspheres' erst in so genannten 'Garment Grids' (Kleidungs-Gitter) integrieren müsst, bevor Ihr sie anlegen dürft. Nur die 'Dresspheres', die Ihr in die Felder des Gitternetzes gesteckt habt, könnt Ihr später in Gefechten aufrufen. Habt Ihr innerhalb eines Kampfes einmal alle 'Dresspheres' Eures 'Garment Grids' angelegt, darf jede der drei Protagonisten eine mächtige Spezial-Attacke aufrufen, die entfernt an die Beschwörungsmonster aus früheren Episoden erinnert. Yuna verwandelt sich z.B. in eine blumige Sailor-Moon-Epigone.


PS2 Gewaltig: Trotz der coolen Pop-Atmosphäre verzichtet auch "Final Fantasy X-2" nicht auf Bombastkulissen. Am Grund des Schachtes wartet eine Überaschung!

Sauber, aber nicht brillant

Der Ansatz, "Final Fantasy" von seinem Bombastepos-Sockel herunterzuholen und zu entstauben, ist löblich. Schade allerdings, dass man der Präsentation des Spiels die kurze Entwicklungszeit anmerkt: Manche der in die alten Grafikumgebungen gepflanzten Höhlen sehen potthässlich aus und die Kameraperspektiven während der Kämpfe sind nicht immer glücklich gewählt. Obwohl die gerenderten Videosequenzen genau wie die Modelle der drei Protagonistinnen einen Tick besser ausfallen als im Vorgänger, werden insgesamt zu viele Landschafts- und Gegnergrafiken recyclet. Auch die Hintergrundmusik ist mit ihren poppigen Ska- und Funk-Klängen nicht immer passend gewählt. Insgesamt bleibt die Präsentation auf dem Niveau von Teil 10. Trotzdem ist "X-2" dank motivierender Missionen, witziger Minispiele und dem komplexen Jobsystem ein lohnendes Spielvergnügen. *mw*


PS2 Grafisch beindruckend: die Kostümwechsel während der Kämpfe.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Square-Enix
PAL-Veröffentlichung: 1. Quartal

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, Pr. Scan, DTS

Final Fantasy X-2

Playstation 2



85% Spielspaß

Spielerisch gewitzte Rückkehr nach Spira, die technisch leider dezent enttäuscht.

R: Racing Evolution



XB In Monaco macht Ihr Euren Gegner nervös: Noch ist allerdings kräftig Störarbeit nötig, denn der Balken des Vordermanns ist erst wenig gefüllt.



PS2 Bekannte Ansicht während der Rallye-Fahrt: Die von Lichtstrahlen beschienene Waldlichtung ist seit "Gran Turismo 3" ein gern genutztes Streckenelement.



XB Schwache Leistung: Im Splitscreen gibt's keine CPU-Gegner.

Seit rund drei Jahren warten "Ridge Racer"-Fans auf eine Fortsetzung, doch Namco beschäftigte sich lieber mit der zweirädrigen "MotoGP"-Kost. Jetzt geht's wieder mit Automobilen zur Sache, doch mit einer grundlegend anderen Ausrichtung: Statt spektakulären Bleifuß-Slides hält bei "R: Racing Evolution" nun ungewohnter Realitätsanspruch in "Gran Turismo"-Art Einzug.

Dennoch finden sich zahlreiche altbekannte Elemente wieder, wie stark geschmacksabhängige Technomusik, stylische Menüführung und adrette Mädels als Blickfang – jedoch nicht mehr nur in der Rolle des schmückenden Beiwerks, denn das vermeintlich schwache Geschlecht macht sich jetzt hinter den Lenkrädern breit.

Neben der 'Racing Life'-Karriere, bei der Ihr zu 14 Wettbewerben aller Art antretet, dürft Ihr bei obligatorischen Einzel-, Splitscreen- und Zeitrennen ran oder Euch zahllose Challenges erkaufen – neben neuen Fahrzeugen und rudimentärem Tuning stehen diverse Rennvarianten sowie eine Hand voll Bremstests zur Wahl. Damit Ihr Euch die ganzen Extras leisten könnt, müsst Ihr Siege einfahren sowie mit Drifts und stilvollen Manövern glänzen, um schließlich Bonuskapital einzusacken.

Lizenz ist Trumpf

Der Realitätsbezug von "R" fällt auch bei der Ausstattung auf: Die rund 45 Vehikel von Herstellern wie Nissan, Fiat oder Dodge wurden allesamt original lizenziert. Während sich unter den mageren 14 Kursen prominente Standorte wie Monaco, Suzuka oder Philip Island finden, wird der Rest von imaginären Rallyepisten und Asphaltstreifen für Beschleunigungswettbewerbe gefüllt. Geht es bei Rennen gegen die unmittelbare Konkurrenz, taucht über deren Autos ein Balken auf, wenn Ihr ihnen nahe kommt. Bedrängt Ihr sie dauerhaft, steigt dieses 'Stressmeter', bis der Gegner schließlich einen Fahrfehler begeht – an sich eine nette Idee, aber letztlich wenig spektakulär.

Leider geht "R" die nötige Dynamik ab, um richtig zu überzeugen: Die normalen Rennen funktionieren zwar ordentlich, doch die Dragster-Events schnuppern im Vergleich zu EAs "Need for Speed Underground" nur an dessen Auspuffrohren, während die Fahrphysik der Rallyevehikel mit Realismus nur bedingt etwas zu tun hat. Auch grafisch hält sich die Begeisterung in Grenzen: Zwar läuft das Geschehen immer mit 60 Bildern pro Sekunde und gefällt mit ansehnlichen Automodellen, dafür wurde bei Tempogefühl und Texturabwechslung in der Umgebung gespart. Speziell auf der nahezu identischen Xbox-Fassung wäre mehr machbar gewesen.

Letztlich ist "R: Racing Evolution" trotz aller Kritik ein solides Rennspiel, das aber an den eigenen Ansprüchen scheitert: Wer ein neues "Ridge Racer" erwartet, ist hier an der falschen Adresse, während in Sachen Realismus auf beiden Konsolen bereits deutlich spannendere Titel existieren – das direkte PS2-Duell gegen den großen Rivalen "Gran Turismo 4" hat "R" jedenfalls schon verloren. *us*

PS2

XB Nette, aber simple Einlagen: Dragster-Rennen (unten) und Bremstest.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

Entwickler: Namco, Japan
PAL-Veröffentlichung: März

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ ProLogic 2 ○ Pr. Scan ○ DTS

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ Pr. Scan ○ Soundtrack

R: Racing Evolution

Playstation 2  72% Spielspaß

Xbox  72% Spielspaß

Solide, bemüht realitätsnahe Raserei, die technisch und spielerisch die Erwartungen nicht erfüllt.

Magatama



XB Glühende Partnerschaft: Wenn Euer kleiner Kumpel Orochi ins Geschehen eingreift, geht der Bildschirm fast über vor wunderhübschen Partikeleffekten.

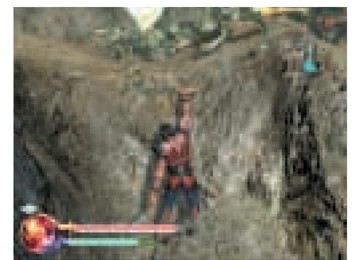


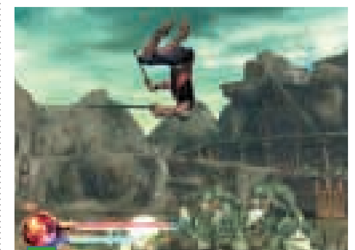
XB Stilvoll und äußerst schlagkräftig: Das Auslösen einer der diversen Superattacken wird mit coolen Farbspielen und gelichteten Gegnerreihen belohnt.

Selbst ist der Hardware-Hersteller: Weil Third-Party-Unterstützung sowie Xbox-Verkaufszahlen im Land des Lächelns schwächeln, produziert Microsoft neuerdings eigens für den japanischen Markt konzipierte Spiele. Einer dieser Nippon-Strohhalme hört auf den Namen "Magatama": Darin übernehmt Ihr die Rolle des schnittigen Nachwuchs-Kriegers Shinato, welcher die Missetaten von General Monkan stoppen soll. Das ist leichter gesagt als getan, denn Euer Erzfeind arbeitet mit unfairen Mitteln: So rekrutiert sich der Gegnerkader aus allerlei dämonischem Gesocks wie Zombie-Schwertkämpfern, untoten Fettklöpsen oder gitftigen Unterwasser-Echsen. Nur gut, dass auch Euer Digi-Stellvertreter über schlagkräftigen Beistand verfügt: Shinato schleppt nämlich stets seinen kleinen Kollegen Orochi mit sich herum. Die treue Geister-Qualle attackiert auf Knopfdruck einen angewählten Widersacher, speichert verwunschene Seelen und nutzt diese schließlich für eine tödliche Spezialattacke. Ungeachtet dessen spielt sich "Magatama" dank Schwertkämpfen am Fließband wie der uneheliche Bruder von "Onimusha": Via Schultertasten Gegner anvisieren, mächtige Combo-Meucheleien vom Stapel lassen, rudimentäre Rätsel-Intermezzi lösen – das kennen wir alles bereits von Capcoms Samurai-Spaß. Mit dem feinen Unterschied, dass in jedem der übersichtlichen 3D-Szenarien diverse Glocken herumhängen, die Ihr zwecks Fortkommen läuten müsst. Der Haken daran: Fast immer werden die heiligen Bimmeln von Energie-Barrieren geschützt – nur wer die entsprechenden Wächter-Kreaturen aufschlitzt, bricht den magischen Bann. Leider fühlen sich durch das anschließende Geläute zumeist Zwischenbosse in ihrer Ruhe gestört: Gigantische Zauber-Gäule, stachelige Lindwürmer sowie wütende Minotauren wollen Euch ans Textur-Leder.

Asia-Action mit Niveau...

...bietet "Magatama" auf jeden Fall. Besonders in puncto Grafik sorgt der Fernost-Import für ehrfürchtiges Staunen: Malerische Schauplätze, furiose Spezialeffekte respektive imposante Obermotze – die Liebe zum Detail quillt aus allen Ecken. Schade bloß, dass die Bildschirm-Hackerei an Abwechslungsarmut leidet bzw. Europäer nur Bahnhof verstehen – "Magatama" ist komplett auf japanisch und wird laut Microsoft nicht außerhalb des Sushi-Lands erscheinen. *tk*





XB Agiler Held: Bei Bedarf hängt sich Shinato an Wände oder schlägt Salti.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

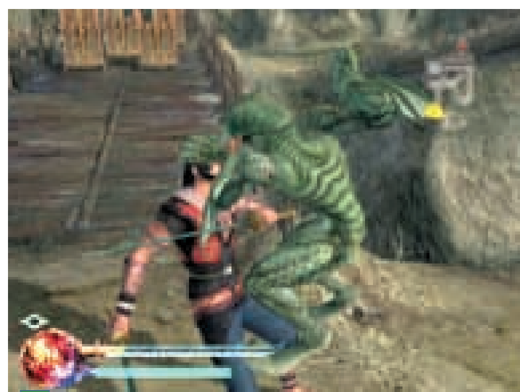
Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Microsoft, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, Pr. Scan, Soundtrack

Magatama
Xbox 77% Spielspaß

Schönes aus Fernost: edel aufgemachtes "Onimusha"-Plagiat – im späteren Verlauf arg eintönig.



XB Keine Liebesszene: Dieser anhängliche Echsenmann knabbert an Eurer Energieleiste – schüttelt ihn schnell ab!

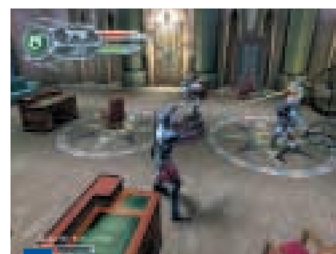


XB Eingeschränkte Sicht: Wer seinen dämonischen Partner Orochi auf eine Glocke lenken will, nutzt die Ego-Perspektive.

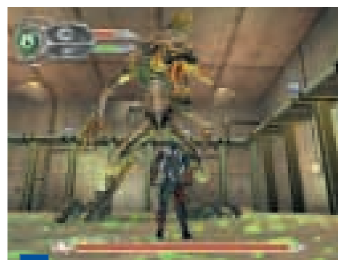
Spawn: Armageddon

So unterschiedlich können Geschmäcker ausfallen: Während "Spawn" hierzulande höchstens Comic-Experten anlockt, genießt Todd McFarlaines Höllenkreatur in den USA fast schon Kultstatus. Kein Wunder also, dass Namco eine speziell auf den amerikanischen Markt zugeschnittene Versoftung des Lizenz-Themas veröffentlicht: PS2-Meuchler schlüpfen dabei in den wehenden Umhang des Titelhelden und balgen sich fortan mit marodierenden Dämonenhorden. Doch egal ob Ihr nun gegen fliegende Feuerdrachen, mutierte Panzer oder teuflische Skelettmänner antretet – der Spielablauf erinnert stets frappierend an Capcoms Metzel-Knüller "Devil May Cry". Demnach stolpert Euer schwarzer Rächer durch insgesamt 24 Szenarien, meistert gelegentlich eine Sprungpassage und hackt per Stahlaxt jedes Monster platt. Wer lieber aus sicherer Entfernung attackiert, nutzt die Schusswaffen des Antihelden: Maschinenpistole, Granatwerfer sowie Schrotflinte hauen jeden bösen Buben um. Zur Belohnung für die exorzistischen Mühen erhaltet Ihr Seelenpunkte, die sich gegen Extras wie Lebenskraft-Verstärker eintauschen lassen.

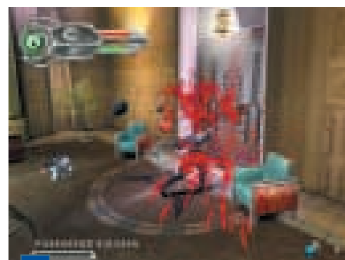
Trotz diesem Auflevel-Schnickschnack herrscht bei "Spawn: Armageddon" schon bald gepflegte Langeweile: Eintönige Scharmützel, karge Optik und Kamera-Probleme sorgen dafür, dass hier nur eisenharte Comic-Freaks ihre spielerische Erfüllung finden. *tk*

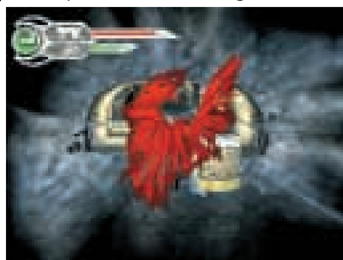


PS2 Held mit Wumme: Per Gewehr haltet Ihr Euch Dämonen vom Leib.



PS2 Groß, aber doof: Die Bosse lassen sich durch blindes Kloppen umhauen.





PS2 Rabiater Superheld: Während Spawns Axt für spritzende Blutfontänen sorgt, nutzt Ihr das Cape des Helden zum Schweben über weite Abgründe (rechts).

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Point of View, Japan

PAL-Veröffentlichung: März

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard

Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Surround ○ Pr. Scan ○ DTS

Spawn: Armageddon



Playstation 2 **58%** Spielspaß

Zum Teufel damit: mau inszenierte Monster-Schnetzelei, der es an eigenständigen Ideen mangelt.

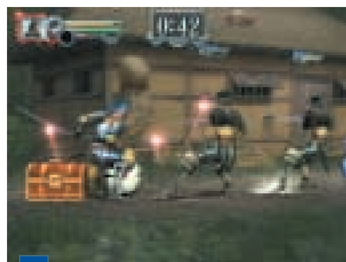
Onimusha Buraiden


PS2 Hebt Euch die Extras für den korrekten Moment auf: Mit den gewaltigen Superattacken trefft Ihr gleich mehrere Gegner auf einen Streich!


PS2 Auch der Spaß kommt nicht zu kurz: Mit dem Spielzeughammer betäubt Ihr die Kontrahenten, um anschließend mit einer heftigen Combo nachzusetzen.

Capcom verwandelt das erfolgreiche Solo-Adventure in eine Mehrspieler-Keilerei: In "Onimusha Buraiden" (im Westen "Onimusha Blade Warriors") treten 26 Helden und Ungeheuer zum Kampf an. Mit von der Partie sind aber nicht nur Nobunaga, Miyamoto Musashi und die berüchtigten Skelettkrieger, sondern auch zwei Varianten einer anderen Capcom-Figur: Megaman.EXE und Megaman Zero mischen ebenfalls mit! Die Matches funktionieren wie in "Smash Bros.": Bis zu vier Spieler kämpfen in Arenen auf mehreren Ebenen. Im Vergleich zu anderen Kampfspielen ist die Steuerung einfach, denn Ihr braucht keine Manöver lernen: Per Knopfdruck startet Ihr Combo und Superschlag, tretet zu und springt über die Köpfe der Feinde. Es gibt auch einige taktische Manöver wie Block, Ausweichschritt und Feindfokus. Weil das allein ein bisschen wenig ist, sammeln die Helden zufällig erscheinende Extras wie Spielzeughammer, Maschinengewehr und Bomben, die Euch zusätzliche Schlagkraft verleihen. Außerdem findet Ihr drei Zaubersteine, die besonders schmerzhafte Feuer-, Sturm- und Blitzmagie entfesseln.

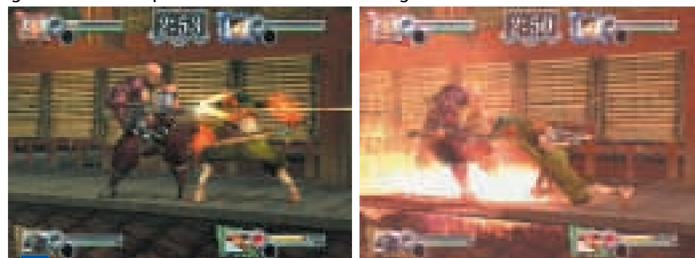
Eine simple Kids-Keilerei ist "Onimusha Buraiden" aber nicht, dafür sorgen die Seelen: Wenn ein Kämpfer den Geist aufgibt, schwebt sein Geist durch den Raum. Dieser lässt sich sammeln und schenkt Eurem Helden dann individuelle Kräfte, etwa Bonusenergie, mehr Kraft oder Schnelligkeit. Ungefährlich ist die Seelensuche aber nicht, denn beim Aufnehmen seid Ihr einen Augenblick den feindlichen Attacken ausgeliefert: Erkämpft Euch die Pause!



PS2 Alle Extras findet Ihr in Schatzkisten (links): Besonders agile AI-Kämpfer könnt Ihr durch cleveren Extraentzug schwächen – und Euch gleichzeitig stärken!

Moderate Matches

Mit Story, Mehrspieler-Kampf und Training besitzt "Onimusha Buraiden" auf den ersten Blick nur wenig Modi, diese bieten aber dennoch viel Abwechslung: In der Story steigen die Figuren in höhere Levels auf und verbessern ihre Attacken, das garantiert einen hohen Wiederspielwert. Beim Mehrspieler-Match lassen sich die Regeln umfangreich konfigurieren, so sind Teamkeilereien, Seelensammler-Wettbewerb und 3:1-Kämpfe möglich. Dabei kann jeder Spieler auch durch einen AI-Kämpfer ersetzt werden, damit z.B. zwei Zocker jeweils mit CPU-Partner kämpfen oder drei Freunde gemeinsam einen besonders schweren CPU-Krieger aufmischen. Aufgrund der japanischen Tipps und Menüs ist "Onimusha Buraiden" allerdings nicht einfach zu bedienen. *oe*


PS2 Auch die genaue Kenntnis der Durchschlagskraft der Waffen ist wichtig: Beim Deathmatch entscheidet oft die korrekte Wahl zwischen erstem und zweitem Platz.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	-
Online	-

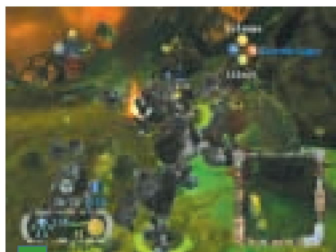
Entwickler: Capcom, Japan
PAL-Veröffentlichung: 3. Quartal

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround (✓), Pr. Scan, DTS

Onimusha Buraiden
Playstation 2 — 80% Spielspaß

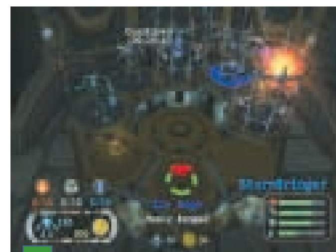
Leider japanisch: Endlich mal eine Mehrspieler-Keilerei, die auch ältere Zocker motiviert.

Goblin Commander


XB Mit Pauken zur Attacke: Der Trommler motiviert nahe Freunde.



XB Wer die Goblins manuell steuert, darf ins Kampfgeschehen zoomen und die Kamera drehen – letzteres klappt im Schlachtmodus leider nicht.


XB Im Schrein kauft Ihr für Seelen Goblins – im Bild eisige Zauberer.

Echtzeitstrategen halten sich bislang an den PC, denn Umsetzungen wie "Warcraft" und "Command and Conquer" für PSone sind entweder vereinfacht oder bieten wegen simpler Steuerung und kleiner Auflösung weniger Komfort und Übersicht. Jetzt bringt Jaleco den "Goblin Commander", der speziell aufs Joypad zugeschnitten ist. Die Handlung ist simpel: Ein Zauber erschafft fünf Goblin-Clans, die sich nach seinem Tod erbittert bekriegen – Ihr müsst sie wieder vereinen. Jeder Clan verfügt über fünf Figuren mit individuellem Zauber, Nah- und Fernwaffen verschiedener Reichweite, die sich nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip gegenseitig auskontern. Es gibt sowohl die einfachen Haudrauf-Soldaten als auch clevere Schützen und mächtige Zauber – sogar Support-Einheiten wie Trommler könnt Ihr entdecken. Ihr startet mit dem Steinbrecher-Clan und unterwerft in fünf Kapiteln die Konkurrenten, die dann ebenfalls unter Eurem Kommando stehen: Jeweils zehn Figuren eines Clans dürft Ihr als Gruppe führen, sie agieren im Team. Mit vier Clans kommandiert Ihr also bis zu 40 Schützlinge gleichzeitig, trotzdem behaltet Ihr immer die Übersicht. Mit den vier Feuerknöpfen setzt Ihr Wegpunkte, die Eure Soldaten erstürmen – Feinde und Hindernisse räumen Eure Kämpfer eigenständig aus dem Weg. Die Schlachten sind spannend und fordern Euren Grips, in jeder Missionen experimentiert Ihr zudem mit freigeschalteten Truppen. Etwas trist ausgefallen ist die Grafik: Canyon, Wald und Berge sind sehr düster.



XB Mit dem Titan durchbrecht Ihr die Festungswälle der Feinde und zertrümmert ihre Schutzeinrichtungen, etwa Geschütztürme und Laserkanonen.

Materialschlacht

Ressourcen-Management ist bei Echtzeitstrategie-Titeln das A und O: In "Goblin Commander" sammelt Ihr Gold für bessere Bewaffnung und Einheiten sowie Seelen, mit denen Ihr Soldaten und Verteidigungsanlagen kauft. Beide erntet Ihr beim Erobern der Levelkarte: Zerstört Gebäude und Felsen, erobert Seelenspender und vernichtet Feinde. Mit ausreichend Schätzen könnt Ihr sogar einen fetten Titan kaufen, der mit der Megakeule auf die Feinde drischt und auch mal einen verputzt, um sich zu stärken.

XB Tödlich: Das Blitzungeheuer brutzelt Eure Goblins wie auf einem Grill.

Knappes Vergnügen

20 verschiedene Einheiten, fünf Gebäude und ein paar Sonderfiguren sind nicht gerade viel, dafür hat Jaleco einen Kampfmodus eingebaut: Auf Knopfdruck könnt Ihr Gruppen sowie Titan manuell steuern und so aktiv am Kampfgeschehen teilnehmen – ein prima Einfall! Zu sehr gespart haben die Entwickler allerdings an den Missionen: Von den 15 Einsätzen sind allein die ersten vier mehr Tutorial als anspruchsvolle Aufgabe, jeder Spielzug wird Euch genau erklärt. Zum Glück gibt's einen Zweispieler-Modus mit eigenen Karten. Mangels Alternativen greifen Strategen trotzdem bedenkenlos zu. *oe*

Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

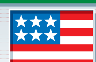
Entwickler: Jaleco, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, Pr. Scan, Soundtrack

Goblin Commander

Xbox



77% Spielspaß

Spannende, aber viel zu kurze Goblin-Schlacht mit optimaler Steuerung und Übersicht.

Intellivision Lives!





PS2 Spiele aus der Steinzeit: Das grafisch arg schlichte Ballerei "Astro Smash" (links) ist solide, bei "Soccer" (rechts) gibt's leider keinerlei Computergegner.

Während das Atari VCS 2600 selbst jüngeren Jahrgängen zumindest vom Namen her bekannt sein dürfte, gab es zu Beginn der Achtziger noch zwei weitere Modulkonsolen, die dem Marktführer den Rang streitig machen wollten: das technisch überlegene CBS Colecovision sowie Mattels Intellivision. Letzteres wird nun auf der PS2 mit einer eigenen Retro-Sammlung geehrt.

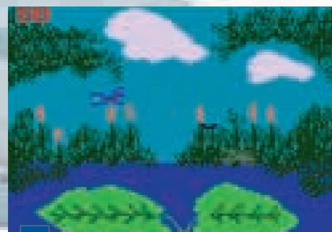


PS2 Der Geschicklichkeitstest "Thin Ice" gefällt mit witziger Aufmachung.

Dabei ließen sich die Nachlassverwalter sichtlich von der "Activision Anthology" inspirieren: Bei "Intellivision Lives" findet Ihr Euch in einem mit Automaten versehenen 3D-Raum wieder, der als Hauptmenü dient. Jedes Gehäuse beinhaltet eine Hand voll nach Genres wie z.B. Sport, Weltraum-Action oder Brettspiel sortierter Titel. Insgesamt wurden inklusive einiger unveröffentlichter Prototypen fast 70 Oldies auf die Scheibe gepackt – leider fehlen allerdings die ganzen prominenten Drittthersteller-Titel.

Volle Kontrolle?

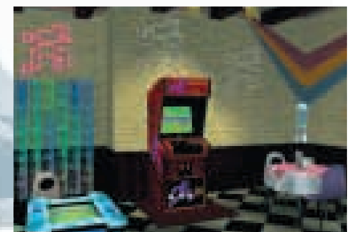
Das Intellivision sorgte seinerzeit mit einer 16-Wege-Analogscheibe (statt Joystickknüppel) sowie einem angefügten Nummernpad für Verblüffung – und heute für Handlingprobleme

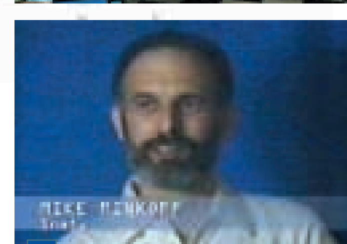


PS2 Skurril: Vor 25 Jahren zählte sogar Froschhüpfen als modulwürdige Spielidee.

auf dem PS2-Pad. Die Zifferntasten müssen mühsam per Select-Knopf eingeblendet werden, während die Steuerung häufig schwammig ausfällt. Aber nicht nur Handling-Probleme sorgen schnell für Unlust, auch die Technik ist sichtlich nicht in Würde gealtert: Während alte VCS-Titel ihren Charme oft bewahren konnten, nehmen vor der überaus grobschlächtigen und uninspirierten Intellivision-Grafik selbst eingefleischte Retro-Fanatiker in der Redaktion Reißaus. Erschwerend kommt noch dazu, dass ein Großteil der Titel für Solisten nicht taugen, da zwingend ein Mitspieler gebraucht wird.

Wenigstens der Infogehalt sorgt für etwas Freude, denn zu jedem Modul gibt's Coverscans, Anleitungen und kurze Tipps. Dazu dudeln im Hintergrund skurrile Musik-Remixes, außerdem sind Interviews mit den Programmiereren sowie eine kurze Konsolenhistorie einsehbar. Dennoch lohnt sich der günstige Retro-Spaß (ca. 20 Dollar) nur für ganz harte Vergangenheitsfans. *us*





PS2 Im modern gestalteten Menü (oben) steuert Ihr die Spiele an oder wählt Extras wie die Interviews (unten) aus.

Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Crave, USA
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Intellivision Lives!



Viel Masse, wenig Klasse: Dicke Sammlung historischer Oldies mit deutlichen Alterserscheinungen.

Midway Arcade Treasures

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Digital Eclipse, USA
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

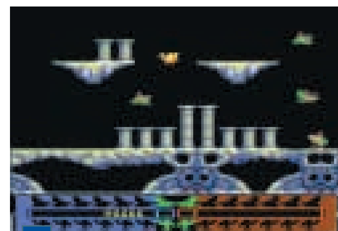
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Midway Arcade Treasures



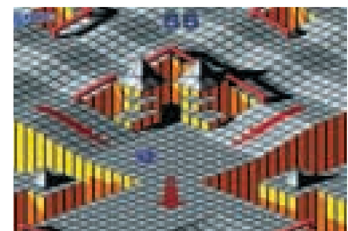
Dezent lieblose Anhäufung von Automatenklassikern, die aber teils noch viel Spaß machen.

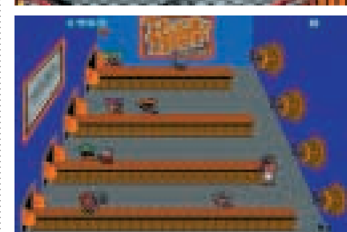
Während die Oldie-Automaten von Midway, Williams und Atari auf den 16-Bit-Konsolen immer nur häppchenweise im halben Dutzend erschienen, bekommen PS2-Besitzer gleich die ganze Ladung. Satte 24 Klassiker der 80er-Jahre finden sich bei "Midway Arcade Treasures" auf einer DVD wieder.



PS2 Nur selten in Spielhallen zu finden: Der zweite Teil von "Joust".

Neben optisch minimalistischen Baller-Knallern wie "Defender", "Robotron 2084" und "Sinistar" gibt's u.a. ein Wiedersehen mit "Spy Hunter" und witzigen Spielhallen-Vertretern: Bei "Tapper" schlüpft Ihr in die Rolle eines Bierzapfers, als "Paperboy" radelt Ihr durch Vorstädte und verteilt Zeitungen. Fast alle der zwei Dutzend Oldies können zwar heutigen Maßstäben nicht mehr genügen, sind aber bei Retro-Anhängern immer noch gut für eine Runde zwischendurch. Die Emulation sorgt grundsätzlich für pixelgenaue Umsetzungen, allerdings hätte die Portierung diverser, meist analoger Skurril-Controller wie Lenkrad und Trackball etwas weniger schwammig ausfallen



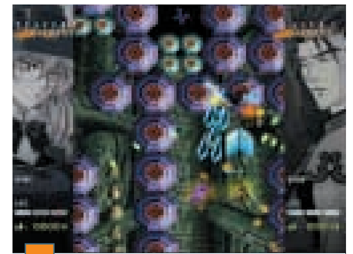


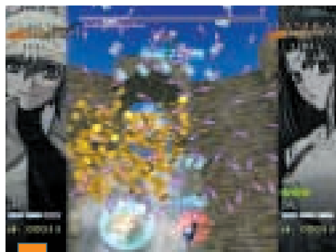
PS2 Originelle Klassiker: "Marble Madness" (oben) und "Tapper".

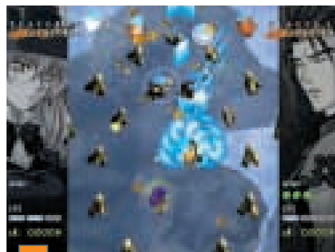
dürfen. Bonusmaterial wie z.B. Interviewschnipsel sind bereits aus früheren Sammlungen bekannt, für schlappe 20 Dollar ist das Gesamtpaket trotzdem ein solides Schnäppchen. *us*

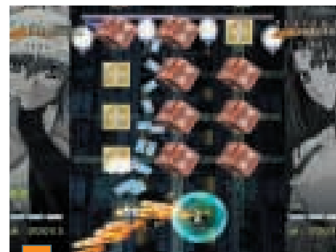
Shikigami no Shiro 2

Alfa System entführt Vertikal-Shooter-Fans in eine bizarre Welt mit zauberhaften Charakteren, exzellentem Leveldesign und Punktesystem sowie elf aberwitzigen Bosskämpfen in zehn Levels.
Bevor Ihr Eure magische Reise beginnt, entscheidet Ihr Euch zwischen den charismatischen Charakteren, die jeweils über eine andere Grundwaffe, 'Charge'-Attacke und Smartbomb verfügen. Danach dürft Ihr zwischen 'Original'- (inklusive wenigen Rucklern) und der stets flüssigen 'Remix'-Variante wählen. Hartgesottene versuchen sich direkt am 'Extreme'-Modus, welcher ab dem ersten Level gnadenlos fordert. Trotz massig Gegnergeschossen kann aber nicht von Projektil-Overkill gesprochen werden. Denn die meisten Schüsse lassen sich via normaler Grundwaffe oder 'Charge'-Attacke abwehren. Wer fleißig Punkte sammeln will, riskiert möglichst nahen Feind- oder Projektilkontakt und nutzt so oft wie möglich die 'Charge-Attack' – dadurch bohren sich die begehrten Goldmünzen direkt in Euren Körper. Die zehn Levels glänzen dabei mit innovativen Ideen: Den fünften Endgegner besiegt Ihr z.B. nur mit Köpfchen (Bild unten). Der humane Schwierigkeitsgrad, die farbenfrohe Grafik und die tadellose Spielbarkeit sind weitere Kaufgründe. Übrigens: Um unendlich Credits zu erhalten, müsst Ihr Euch mehr als sechs Stunden lang durch die mystischen Welten ballern. *rf*


NGC Vorsicht! Bewegliche Steine säumen Euren beschwerlichen Weg.


NGC Zahlreiche Bossgegner mit gewieften Attacken kreuzen die fantastische Reise.


NGC Ruhe bewahren: Nur Schüsse in den Rumpf kosten Euch ein Bildschirmleben.


NGC Denkspiel-Shooter: Zerstört die roten Steine via 'Charge-Attack'.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Alfa System, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, ProLogic 2

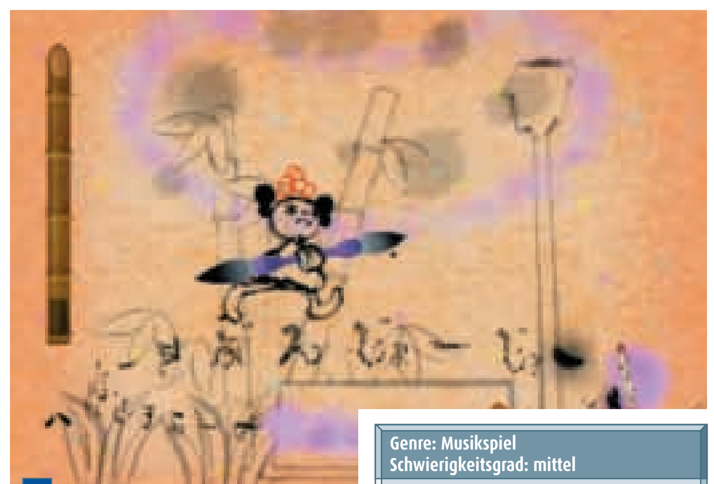
Shikigami no Shiro 2

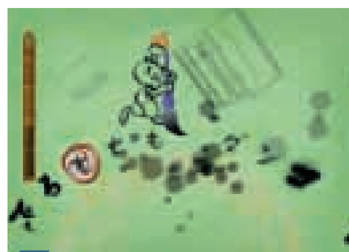
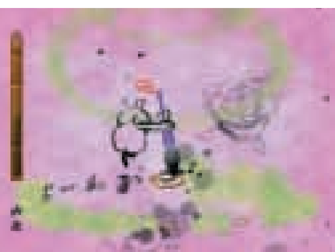


Vertikal-Shooter mit cleverem Leveldesign, innovativen Charakteren und überraschenden Endgegnern.

Mojib-Ribbon

Neben dem inzwischen per Fusion aufgelösten United-Game-Artists-Team von Sega (u.a. "Rez") gibt es nur noch eine Truppe, die sich redlich bemüht, jedes ihrer musiklastigen Spiele zum ungewöhnlichen Ereignis umzufunktionieren – NanaOn-Sha. Aus deren Stube stammen u.a. die beiden Hunde-Hip-Hop-Episoden von "Parappa the Rapper" und das minimalistisch-experimentelle Strichmännchen-Experiment "Vib-Ribbon". Nun schlagen die japanischen Exzentriker erneut zu und schicken mit "Mojib-Ribbon" ein besonders ambitioniertes Musikspiel an den Start.
Der namensgebende Titelheld ist nämlich eine aus Tuschestrichen gezeichnete Figur, die nichts besseres zu tun hat, als mit Synthetik-Stimme zu rappen. Dazu latscht er mit einem dicken Zeichenpinsel ausgestattet über eine Wolkenfolge, in der gelegentlich Symbole auftauchen: Drückt Ihr zeitgenau nach unten, wird prompt der Untergrund angemalt und in Wortfolgen verwandelt, die Euer Held im Sprechgesang von sich gibt. Wer sich verpinselt, verschwendet wertvollen Tintenvorrat und mutiert langsam in unförmigere und weniger entwickelte Charakterstufen.
Die Steuerung fällt besonders minimalistisch aus (nur zwei Richtungen werden gebraucht), die Optik wiederum gefällt in Bewegung durch die elegant umgesetzte Einfachheit der schlichten Hintergründe. Leider bleiben Nicht-Japanern abgesehen von den knapp 20 verschiedenen Musikspuren die meisten Feinheiten von "Mojib-Ribbon" verborgen, so scheitert Ihr z.B. zwangsläufig am Editor für eigene Textfolgen mangels Sprachkenntnis. So bleibt's ein cooler, aber simpler Musikspaß für Hardcore-Freaks, der wohl leider nie den Weg in den Westen schaffen wird. *us*


PS2 Gleichberechtigung: Bei späteren Liedern darf auch mal ein Mädel ran.



PS2 Das kennt man so ähnlich auch noch von "Vib-Ribbon": Macht Ihr zuviele Fehler, wird aus Eurem Adonis-Pinsler schnell ein kleines Pummelchen (rechts).

Genre: Musikspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: NanaOn-Sha, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

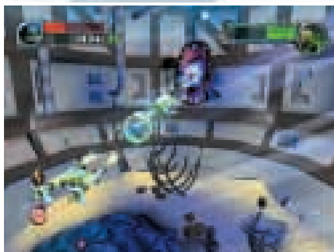
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

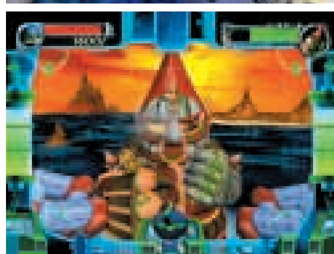
Mojib-Ribbon



Faszinierend-skurrile Rap-Spielerei: für Japanisch-Unkundige leider nur arg begrenzt zugänglich.

I-Ninja





XB Endgegnerparade: Riesenroboterkampf und Fische versenken (oben).



XB In der Ruhe liegt die Kraft: 'Karate Kid'-Ninja trainiert seine Kranich-Technik vor malerischer Kulisse. Habt Ihr genug mentale Energie gesammelt, setzt Euer Held via Digikreuz eine 'Rage'-Attacke ein (kleines Bild).

Die Geschichte des furchtlosen Ninja startet kurios: Nachdem die schnellste Hand von Sushi-Land seinen Sensei aus den Fängen einer üblen Bande befreit hat, fischt unser Held aus dem Rachen des toten Drachen einen 'Rage Stone'. Schlagartig verwandelt sich der tapfere Ninja in einen für seinen Herrn und Meister todbringenden Flugkämpfer. Trotz der makabren Tatsache, dass Ihr gerade Euren Mentor umgebracht habt, ist Euch dieser nicht böse. Im Gegenteil: Er setzt nochmals all seine Kräfte frei, um Euch das Einmaleins des perfekten Kriegers beizubringen. Damit seid Ihr fähig, alle Power-Kristalle in den verschiedenen Welten aufzuspüren.

Das Beste aus fünf Welten

Euren Schwertschwinger erwarten Levels wie die sandige 'Bomb Bay' und die belebten 'Jungle Falls'. Diese sind in weitere Abschnitte unterteilt: Euch erwarten Riesenroboterkämpfe wie in "Mystical Ninja", "Tony Hawk"-Grind-Passagen, rasend schnelle "Sonic"-Achterbahnabschnitte, waghalsige Rollabenteuer mit knappem Zeitlimit à la "Monkey Ball" oder "Mario"-Hüpfabschnitte mit millimetergenauen (Doppel-)Sprüngen. Für Abwechslung sorgen auch die zahlreichen Minispiele wie 'Kamikaze-Flieger am Strand wegballern' und 'Sei schneller als die Zündschnur'. Nach alter Ninja-Tradition solltet Ihr auch verschiedenfarbige Gürtel (weiß, gelb, grün, schwarz) durch erfolgreiche Levelbewältigung erkämpfen. Somit schlagt Ihr zwei Fliegen mit einem Essstäbchen: Erstens öffnen sich neue Abschnitte und zweitens erhöht sich die Schlagkraft sowie die Lebensenergie Eures liebenswerten Kämpfers.

Durchtrainierter Ninja

Euer Comic-Sandalenträger verfügt über unzählige Bewegungen wie normale Schwertschwinger und zerstörerische Combo-Attacken. Dadurch füllt Ihr Euren 'Rage'-Balken auf und entladet die überschüssige Energie via Steuerkreuz – schneidet Eure Gegner mit einem riesigen Wurfstern in Scheiben oder füllt Eure Lebensenergie wieder auf. Ebenso nützlich sind aufsammelbare Waffen wie Giftpfeile oder Shurikens. Zugleich nutzt Euer Held Doppelsprünge, hangelt via Ninjakette über todbringende Abgründe, rollt auf Fässern durch die explosive Umgebung und setzt seine "Matrix"-'Wand-entlang-rennen'-Technik gegnerverwirrend ein.

Unser vermummter Krieger leiht sich die nützlichsten Moves aus bekannten Hüpfern und zeigt uns dadurch seine virtuelle Lernfähigkeit. Zugleich verfügt der listige Held auch über genug Eigenständigkeit, wie er z.B mit dem 'U-Turn-Greifhaken-Trick' beweist. Grafisch erinnert der Comic-Stil an "Bomberman", musikalisch freuen sich Ambient-, Rock- sowie Drum'n'-Bass-Fans auf skurile Beats. Negativ fallen teils arge Ruckler, der kurze Spielumfang sowie eine mitunter bockige, manuell justierbare Kamera mit nur einer Perspektive und ohne Zoomfunktion auf. Ein insgesamt angenehm abwechslungsreicher, äußerst spaßiger und überaus einsteigerfreundlicher Genre-Mix. *rf*

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Argonaut, England

PAL-Veröffentlichung: März

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

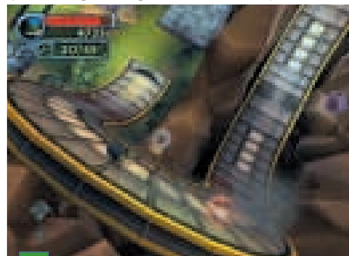
I-Ninja

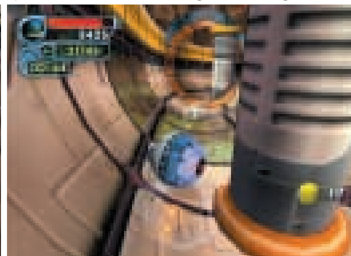
Xbox

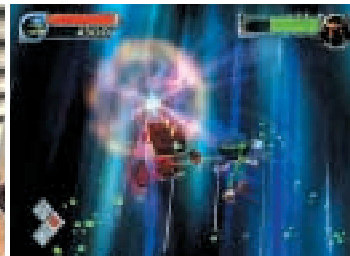


79% Spielspaß

Kurze, aber erfrischende Hüpferei mit amüsantem Potpourri aus "Sonic", "Mario" und "Monkey Ball".







XB Ninja-Alleskönner zeigt, was er draufhat: Mittels Greifhaken schwingt unser Held durch 'U-Turn'-Turbopassagen. Als Metallkugel haut er alle Gegner um und mit seinen Schwebefähigkeiten bestreitet Ihr Kampfduelle im Himmel (von links nach rechts).

DIE HIGHLIGHTS im Monat Dezember

MOST WANTED TOP 10 DER LESER

Auf welche Spiele freut Ihr Euch derzeit am meisten, welche Veröffentlichungen könnt Ihr am wenigsten abwarten?
Gamecube-Mehrheit: Satte fünf Nintendo-exklusive Titel platzierten sich diesmal unter den Top 10. Ebenfalls überraschend das Auftauchen von Konamis Weltraum-Ballerei "Gradius 5" - schließlich zählen Shoot'em-Ups zur aussterbenden Spielespezies.

Cybermedia Verlag, MAN!AC, Stichwort: Most Wanted, Wallbergstr. 10, 86415 Mering
Via Mail: **mostwanted@maniac.de**

	Spielename / Hersteller	System
1.	Pikmin 2 / Nintendo	NGC
2.	Fable / Microsoft	Xbox
3.	Killer 7 / Capcom	NGC
4.	Metal Gear Solid 3 / Konami	PS2
5.	Resident Evil 4 / Capcom	NGC
6.	Sudeki / Microsoft	Xbox
7.	Metroid Prime 2 / Nintendo	NGC
8.	Splinter Cell Pandora Tomorrow / Ubisoft	PS2, Xbox, NGC
9.	Gradius 5 / Konami	PS2
10.	Final Fantasy Crystal Chronicles / Nintendo	NGC



SYSTEM-CHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Tony Hawk's Underground	Activision
2.	Herr der Ringe: Rückkehr des K.	Electronic Arts
3.	FIFA Football 2004	Electronic Arts
4.	EyeToy: Play	Sony
5.	WWE Smackdown: Here Comes..	THQ

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Project Gotham Racing 2	Microsoft
2.	Rainbow Six 3	Ubisoft
3.	Herr der Ringe: Rückkehr des K.	Electronic Arts
4.	Counter-Strike	Microsoft
5.	Tony Hawk's Underground	Activision

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Mario Kart Double Dash!!	Nintendo
2.	Mario Party 5	Nintendo
3.	Need for Speed Underground	Electronic Arts
4.	Herr der Ringe: Rückkehr des K.	Electronic Arts
5.	Star Wars Rebel Strike	LucasArts

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo
2.	Findet Nemo	THQ
3.	Mario & Luigi	Nintendo
4.	Yu-Gi-Oh!: Dungeon Dice Monsters	Konami
5.	Super Mario Bros. 3	Nintendo

JAPAN & USA TOP 10

Japan

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Mobile Suit Gundam Z	Bandai	PS2
2.	Gran Turismo 4 Prologue	Sony	PS2
3.	Everybody's Golf 4	Sony	PS2
4.	Naruto: Gekitou Ninja T. 2	Tomy	NGC
5.	Medal o. Honor Rising Sun	Electronic Arts	PS2
6.	Pawapuro Kun Pocket 6	Konami	GBA
7.	Baten Kaitos	Namco	NGC
8.	Mario Party 5	Nintendo	NGC
9.	Pokémon Colosseum	Nintendo	NGC
10.	Mario Kart Double Dash!!	Nintendo	NGC

USA

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Mario Kart Double Dash!!	Nintendo	NGC
2.	Super Mario Bros. 3	Nintendo	GBA
3.	EyeToy: Play	Sony	PS2
4.	Need for Sp. Underground	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
5.	Tony Hawk's Underground	Activision	PS2, Xbox, NGC
6.	HdR: Rückkehr d. Königs	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
7.	Madden NFL 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
8.	Mario & Luigi	Nintendo	GBA
9.	Mario Party 5	Nintendo	NGC
10.	Final Fantasy X-2	Square-Enix	PS2

TECHNIKREFERENZEN

System	Grafik-Highlight	Surround-Highlight
Playstation 2	**Gran Turismo 3** — **Hersteller:** Sony. Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	**Medal of Honor: Frontline** — **Hersteller:** Electronic Arts. Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Tom Clancy's Splinter Cell** — **Hersteller:** Ubi Soft. Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss.	**Steel Battalion** — **Hersteller:** Capcom. Fehlende Musik wird durch überragende 5.1-Schlachtenuntermalung ausgeglichen – nie klangen Roboterkriege dynamischer.
Gamecube	**Starfox Adventures** — **Hersteller:** Rare/Nintendo. Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	**Medal of Honor: Frontline** — **Hersteller:** Electronic Arts. Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

So werten die Experten



Raphael Fiore

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

ESPN NBA Basketball	Xbox
Track & Field (1983)	Spielhalle
Zelda: Collector's Edition	Gamecube

sieht zurzeit: Volcano High

hört zurzeit: Das Bo – Seid Ihr bereit für das Bo

Thorsten Küchler

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Beyond Good & Evil	Playstation 2
Deus Ex: Invisible War	Xbox
Resident Evil: Outbreak	Playstation 2

sieht zurzeit: Indiana Jones – Trilogie (DVD)

hört zurzeit: Kid Rock – Kid Rock

Oliver Schultes

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Gran Turismo 4 Prologue	Playstation 2
Mario Kart Double Dash!!	Gamecube
Resident Evil: Outbreak	Playstation 2

sieht zurzeit: Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs

hört zurzeit: Metal Decade Vol. 1-5

Ulrich Steppberger

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

CT Special Forces: Back to Hell	GBA
Project Gotham Racing 2	Xbox
Rick Dangerous	Amiga

sieht zurzeit: Chili TV (Kinderkanal)

hört zurzeit: Bernd das Brot – Rockt das Brot

Thomas Stuchlik

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Gran Turismo 4 Prologue	Playstation 2
Mario Kart Double Dash!!	Gamecube
Naval Ops: Warship Gunner	Playstation 2

sieht zurzeit: Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs

hört zurzeit: Rammstein – Herzeleid

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei — **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Keyboard ✓ Maus ✓ Flight-Stick
✓ Lenkrad ✓ Lightgun ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ 60Hz ✓ Dolby Surround
✓ ProLogic 2 ✓ DTS ✓ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2 — Grafik 89 % — Sound 74 % — **87 %** Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

Gastredakteur

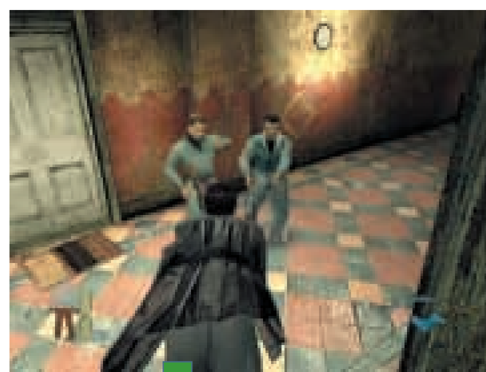
SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!



Max Payne 2 The Fall of Max Payne



XB Hier tobt der Mob: Gegen Ende der Action-Odyssee geratet Ihr in einen Bandenkrieg. Dumm nur, dass Eure KI-Kollegen schon nach wenigen Sekunden den Löffel abgeben – dann muss Max eben im Alleingang aufräumen.



XB Abflug: Wachmänner überrascht Ihr mit einem frontalen Hechtsprung.

Die Liebe ist ein Schlachtfeld: Selten passte dieser sarkastische Ausspruch so perfekt wie bei Rockstars Gangsterballade "Max Payne 2: The Fall of Max Payne". Geht unser missmutiger Titelheld doch im Laufe seines zweiten Software-Abenteuers eine verhängnisvolle Affäre mit der Gangsterbraut Mona Sax ein. Tausenden von Kugeln konnte er bereits ausweichen, doch gegen Amors Pfeil ist auch Max Payne machtlos: So verheddert sich Euer liebestrunkenes Alter Ego binnen weniger Stunden in einem Gestrüpp aus Korruption, Lügen und Verrat. Die dementsprechend düstere Story wird (wie im Vorläufer) durch Comic-Sequenzen illustriert: Ihr betrachtet also starre Bitmap-Bildchen, während Max seinen äußerst coolen Sprachausgabe-Senf dazu gibt. Aber nicht nur der Protagonist meldet sich ständig zu Wort, sondern auch die zahlreichen Computer-Charaktere: Vom proligen Mafia-Grünschnabel Vinnie Gognitti über den schmierigen Nachtclub-Besitzer Vladimir Lem bis hin zum cholerischen Polizei-Boss Jim Bravura reicht die illustre Darsteller-Riege. Damit "Max Payne"-Neulinge angesichts dieser Informationsfülle nicht bloß Bahnhof verstehen, lässt sich die Story des indizierten ersten Teils netterweise im Hauptmenü nachlesen – nehmt das Angebot unbedingt an!

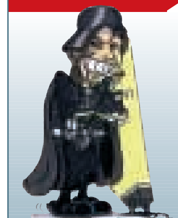
In der Ruhe liegt die Kraft

Weitaus unkomplizierter als die angerissene Handlung kommt der eigentliche Spielablauf daher: Ihr dirigiert Euren Mantelträger aus der Verfolgeransicht durch die Polygon-Pam-



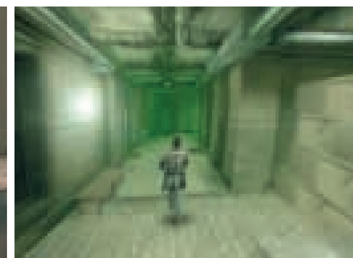
XB Die 'Havok'-Physik in Aktion: Sprengt Ihr etwa Fässer oder Munitionslager, so fliegen sämtliche bösen Buben im hohen Bogen durch die Luft.

Oliver Schultes



Des einen Freud, des anderen Leid: Im Gegensatz zum Kollegen Küchler reißen mich die Abenteuer des Herrn Schmerz kaum vom Hocker. Dafür verlässt sich das (zweifellos toll präsentierte) Gangster-Epos zu sehr auf seine Quicksave-Option: In späteren Levels müsst Ihr nach jeder Schießerei speichern, denn hinter der nächsten Ecke lauern permanent Überraschungs-Tode – von ausbalanciertem Leveldesign keine Spur. Außerdem noch eine Warnung für PS2-Ballermänner: Auf der Sony-Konsole fehlt nicht nur die zitierte Schnellspeicher-Möglichkeit, auch optisch muss das Action-Feuerwerk dank schwammiger Texturen sowie häufiger Ruckler deutlich Federn lassen. Wer beide Daddelkisten besitzt, greift ergo zur herausragend inszenierten Xbox-Variante.

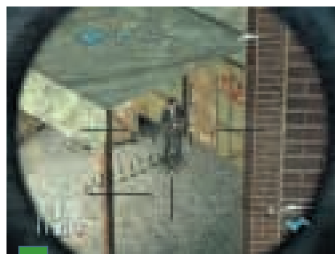




PS2 Kopfschmerzen: Die Traumsequenzen besitzen zwar kaum spielerischen Tiefgang, kommen aber mit einem schicken Verzerrer-Effekt daher.



XB Gangsterbraut: Im ersten Mona-Abschnitt durchkämmt Ihr ein Gebäude...



XB ...und gebt Max sodann per Sniper-Gewehr Schützenhilfe.

pa und nehmt per rechtem Stick anstürmendes Banditenvolk aufs Korn. Die zugehörigen Wummen lassen das Herz jedes Action-Fanaten höher schlagen: Egal ob abgesägte Schrotflinte, ratterndes Maschinenpistolen-Doppel oder wuchtige Kalaschnikow – Mäxchen Schmerz kann mit allen Knarren umgehen. Vorsichtige Naturen freuen sich zudem über optionale Sekundär-Todbringer wie Granaten oder Molotow-Cocktails, die sich zielgerichtet abwerfen lassen.

Weil Eure Widersacher zumeist gleich im Dutzend anrücken, setzen clevere Konsolen-Cops außerdem auf das spielerische Markenzeichen von "Max Payne": Mittels Knopfdruck aktiviert Ihr nämlich die so genannte 'Bullet-Time' – eine schick inszenierte Zeitlupen-Funktion, die jeden Bösewicht gnadenlos einbremst und Euch so einen lebenswichtigen Vorteil verschafft. Der Clou am zitierten Slow-Motion-Gimmick: Je mehr Schurken Ihr unterdessen abmurkst, desto stärker fällt der Verlangsamungs-Effekt aus – offensives Vorgehen wird also zusätzlich belohnt. Weiterhin setzt Euer Digi-Bulle mit dem 'Shootdodge'-Manöver zum Hechtsprung an und ballert in der Horizontalen.

Die Gesetze der Physik

Wer die Augen offen hält, sondiert bei seinen 'Bullet-Time'-Einlagen gleich noch die Umgebung und sucht nach Interaktions-Möglichkeiten. Dank hochwertiger Programm-Routinen namens 'Havok' dienen rumstehende Möbelstücke oder Fässer keineswegs nur als optische Staffage, vielmehr reagiert jedes Objekt entsprechend seiner physikalischen Eigenschaften. Im Klartext: Schubst Kisten auf unvorsichtige Wachmänner herab, begrabt dumme Gauner unter einstürzenden Schränken oder jagt ganze Räume durch entzündete Munitionsvorräte in die Luft. Allzu rabiate Umbaumaßnahmen solltet Ihr jedoch vermeiden, denn Euer Alter Ego reagiert ebenfalls empfindlich auf herumfliegenden Explosions-Abfall. Bekommt Mister Payne mal diverse Kratzer bzw. Schusswunden ab, so verabreicht Ihr ihm am besten gleich 'ne Überdosis Schmerzmittel. Kostenlos gibt's diese 'Painkiller' allerdings nicht: Nur wer ständig in herrenlosen Schränken wühlt, verfügt jederzeit über einen ausreichenden Medizin-Vorrat. Mit etwas Glück entdeckt Ihr bei dieser Sucherei gleich noch eines der zahlreichen Easter-Eggs: Die Entwickler versteckten etwa einen Gedächtnis-Altar für ihren verstorbenen Arbeitskollegen und auf den im Spiel herumstehenden Fernsehern läuft die humorige TV-Sendung 'Dick Justice', deren überzogene Handlung frappierend an "Max Payne" erinnert. Dumm nur, dass die insgesamt 24 Kapitel der virtuellen Achterbahnfahrt Euch kaum Zeit zum Genießen zitierter Randspäße lassen. Stattdessen sehen sich Hobby-Polizisten regelmäßig mit kniffligen Aufgaben konfrontiert: Da wollen Aufzüge aktiviert, KI-Kollegen beschützt und dezent hakelige Sprung-Intermezzi überlebt werden. Ferner schlüpft Ihr an zwei vorgege-

▪ ▪ ▪ Hosentaschen-Rambo ▪ ▪ ▪

"Max Payne" erscheint bald auch für den Game Boy Advance

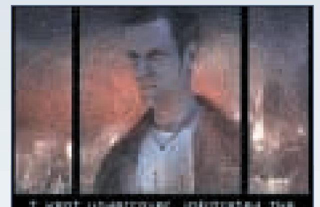
Endlich bekommen auch Nintendo-Besitzer ihre "Max Payne"-Dosis: Im Januar bringt Take 2 nämlich eine exakte Handheld-Umsetzung des ersten Cop-Spektakels. Die zuständigen GBA-Experten von Mobius Entertainment versprechen aufreibende Zeitlupen-Ballereien in feinster Iso-Optik – selbst die coole Sprachausgabe wurde beibehalten. Schön auch, dass die mobile "Max Payne"-Fassung dank neuerlicher USK-Prüfung nun bereits für Spieler ab 16 Jahren erhältlich ist.



Schnell raus! Bei dieser fiesen Fluchtsequenz müsst Ihr Max vor einer Feuersbrunst retten.



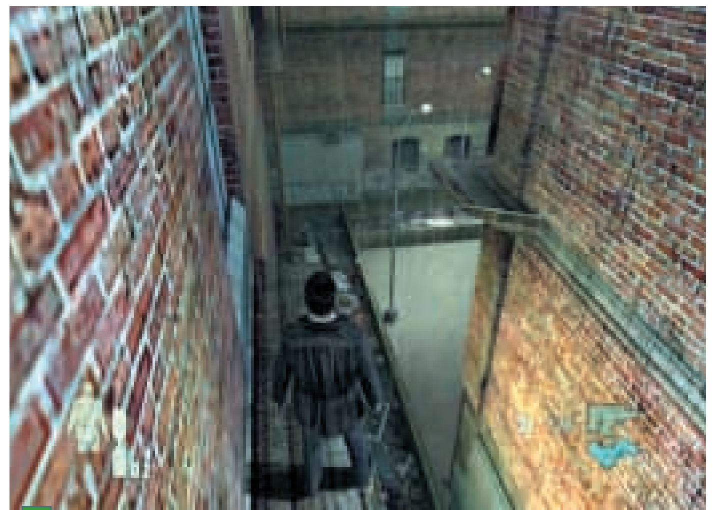
Kaum zu glauben: Die spektakuläre 'Bullet-Time' hat's tatsächlich aufs Modul geschafft.



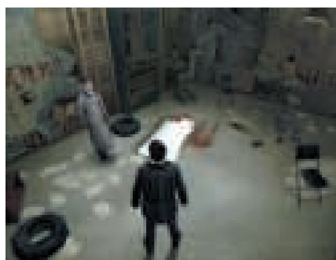
Wie bei den großen Konsolen: Zwischen den 25 Missionen lauscht Ihr Max' Monologen.



XB Geisterbahn: Im 'Funhouse' werdet Ihr von Pappgangstern und psychedelischen Lichterorgeln erschreckt – der markerschütternde Sound tut sein Übriges.



XB Nervige Intermezzi: Gelegentlich müsst Ihr Euren abgehalfterten Recken durch knifflige Sprungpassagen lotsen – zum Glück gibt's den 'Quicksave'.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓Dolby Digital, ✓60Hz, Downloads

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rockstar Vienna, Österreich
Hersteller: Take 2
Website: www.take2.de

Pro
+ exzellent inszenierte Ballereien
+ spannende, glaubwürdige Story
+ superbe Soundkulisse
+ Schnellspeicher-Option (nur auf Xbox!)

Contra
– etwas zu kurze Spielzeit
– Ruckeln und Matsch-Texturen (nur PS2)

Alternativen:

PS2	Hitman 2 – Silent Assassin (85%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Hitman 2 – Silent Assassin (85%, MAN!AC 12/02)
NGC	Hitman 2 – Silent Assassin (85%, MAN!AC 08/03)

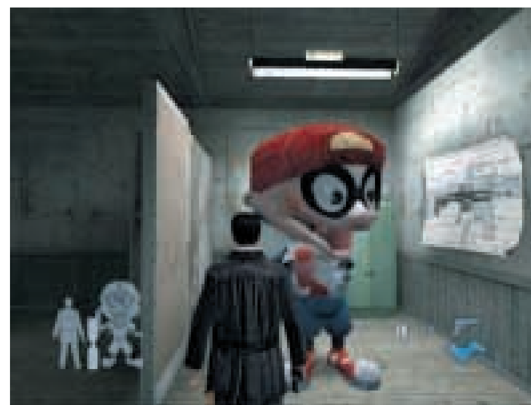
Max Payne 2 The Fall of Max Payne

Playstation 2: Grafik 74 % Sound 86 % – 80% Spielspaß

Xbox: Grafik 85 % Sound 88 % – 87% Spielspaß

Exquisit inszeniertes Knarren-Festival mit starker Story – auf PS2 leider deutlich schwächer.





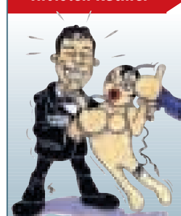
XB Denkwürdige Momente: Ihr spaziert durch Max' Albträume (oben links), helft Mona aus der Flammenhölle und eskortiert den verkleideten Vinnie (rechts).

benen Stellen in den knackigen Körper von Mona Sax: Die sexy Profikillerin steuert sich zwar exakt so wie Max, hantiert aber besonders gerne mit Scharfschützengewehren. Für Psycho-Stimmung sorgen schließlich seltene Traumsequenzen, bei denen Ihr durch die kranken Visionen des Titelhelden stapft und einen fiktiven Serienmörder verfolgt – seltsam?!

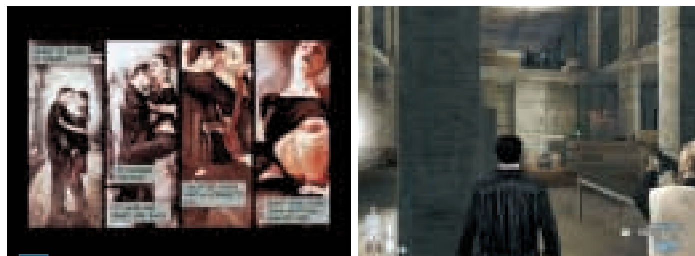
Nur für harte Männer

Obschon geschickte Ballermänner "The Fall of Max Payne" in gerade mal sechs Stunden durchspielen, geht dem Titel dann noch längst nicht die Puste aus. Nach Beendigung des Story-Modus warten nämlich nicht nur zwei höhere Schwierigkeitsgrade, sondern auch ebenso viele Zusatzmodi auf Euch: Während die 'New York Minute'-Variante einem Wettlauf gegen die Zeit gleicht, erinnert 'Dead Man Walking' an das von Beat'em-Ups bekannte 'Survival'-Szenario. Ihr tretet also gegen Unmengen von Gegnern an und versucht, möglichst lange zu überleben. Zum Schluss noch ein paar Worte zur deutschen Version: Anders als im unlängst erschienenen PC-Original dürft Ihr zwischen deutscher und englischer Sprachausgabe wählen. Ansonsten gibt's glücklicherweise keine gravierenden Änderungen oder gar üble Zensur-Einschnitte: Dank blutiger Schießereien dürfen folglich auch die Konsolen-Fassungen nur an Erwachsene verkauft werden. *tk*

Thorsten Küchler



Vorhang auf für den vielschichtigsten Action-Helden des Jahres: Wo andere Software-Fabrikate stets das alte Lied vom holden Weltenretter trällern, kontert Rockstars Gauner-Drama mit desillusionierten Charakteren und einer grandiosen Film-Noir-Atmosphäre, die jeden mündigen Zocker sofort in ihren düster-depressiven Bann zieht. Umso erfreulicher, dass auch die vorherrschenden Schießereien ins Schwarze treffen: Fulminante Explosionen, wütend bellende Bösewichte und nicht zuletzt die geniale 'Bullet-Time' machen "Max Payne 2" zum Spiel gewordenen Traum jedes Action-Fanaten. Für die fehlerfreie Umsetzung vom PC gebührt Rockstar Vienna sowieso ein Extralob: Die Xbox-Version steht den Büroknechten bis auf geringere Auflösung bzw. dezente Ruckler in keinster Weise nach. Die originäre Maus-Steuerung werdet Ihr ebenfalls kaum vermissen, denn dank hilfreicher Auto-Zielfunktion ballern selbst Einsteiger nur selten daneben. Doch ohne Rüffel kommt selbst diese Genre-Perle nicht davon: Könner spielen das Cop-Spektakel nämlich locker in sechs Stunden durch – während dieser Zeit werdet Ihr allerdings prächtig unterhalten.



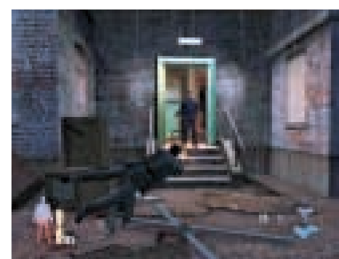
PS2 Charaktere mit Tiefgang: Während Mona Sax Euch zu sexuellen Handlungen nötigt (links), hilft 'Mike der Cowboy' bei Schießereien weiter (rechts).

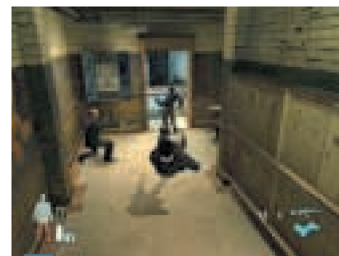
Facelifting
Die Vorbilder der "Max Payne"-Charaktere

Für ihren schrägen Humor sind die "Max Payne"-Erfinder von Remedy bekannt: So diente tatsächlich das Gesicht des hauseigenen Storyschreibers Sam Lake als Vorlage für den Titelhelden. In "The Fall of Max Payne" spielt der Autor allerdings nur eine Nebenrolle, als Textur-Inspiration zog man nunmehr professionelle Darsteller heran: Während das Model Kathy Tong zur virtuellen Mona Sax mutierte, gehört die Visage von Max dem Schauspieler Timothy Gibbs (u.a. "Sex and the City"). Dass die virtuelle Schönheitsoperation toll gelang, erkennt Ihr am unten stehenden Vergleich.

Schauspieler | Polygonfigur







XB Per 'Shoot-Dodge'-Hechtsprung hüpft Ihr aus der Schussbahn.

Battlestar Galactica



XB Um den entführten Colonel zu retten, verfolgt Ihr einen feindlichen Elite-Jäger durch einen explosiven Treibstofftanker-Konvoi – das kann nicht lange gut gehen!



PS2 Der Feuerkraft einer Zylonen-Basis hat ein einzelner Kampfstern wenig entgegenzusetzen: Helft der 'Atlantia', den feindlichen Reaktor zu sprengen.

40 Jahre vor den Ereignissen der TV-Vorlage (siehe Kasten unten) beginnt ein neuer Kadett seine Flugkarriere und zieht in den erbitterten Kampf gegen die Maschinen des bösen Zylonen-Imperiums. Als junger William Adama müsst Ihr 14 harte Missionen überstehen, um die umkämpfte Heimat und Euer Basisschiff, den Kampfstern Galactica, zu schützen.

Katapultstart

Vor dem ersten Einsatz werft Ihr einen Blick in das knappe Bordhandbuch, das in Bildern Steuerung, Flugfähigkeiten und Funktionen Eures Viper-Raumschiffs erklärt. Doch kaum quetscht Ihr Euch ins enge Cockpit des Gleiters, werdet Ihr umgehend in einen massiven Zylonenangriff verwickelt. Praktisch: Ein Zielfadenkreuz zeigt die Richtung der gegnerischen Flugroute – so wisst Ihr immer, wohin Ihr ballern müsst, um zu treffen. Neben der obligatorischen Laserkanone verteidigt Ihr die Galactica und Eure Verbündeten mit aufladbaren zielsuchenden Raketen. Ähnlich "Rez" bzw. "Panzer Dragoon" schaltet Ihr dazu in bester 'Fire and Forget'-Manier Eure Geschosse auf eines oder mehrere Ziele auf und lasst dann die tödlichen Projektile los. Den Rücken haltet Ihr Euch mittels Pseudo-3D-Radar und Flügelmännern frei – im Notfall zündet Ihr einen Turboschub, der allerdings auf Kosten Eurer regenerativen Raketenenergie geht. Fünf Kameraperspektiven inklusive Cockpit sorgen außerdem für den nötigen Überblick. Besonders informativ: Die Primärzielanzeige zeigt Eure Schiffsposition im Verhältnis zum nächsten Zielpunkt.

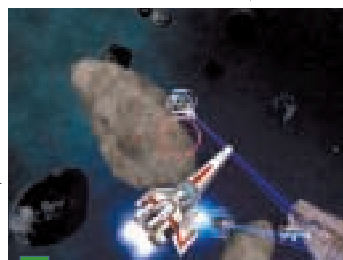
Odyssee eines Kampfsterns

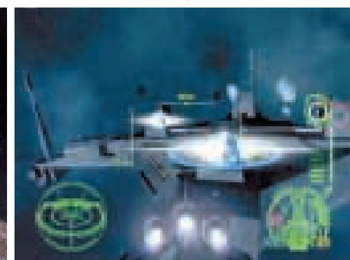
Die ereignisreiche Reise der 'Galactica' im TV-Universum



Den durch "Star Wars" ausgelösten Science-Fiction-Boom bekam auch die amerikanische Fernsehlandschaft zu spüren. Mit dem damaligen Rekord-Budget von einer Million Dollar pro Folge schickte der US-Sender ABC 1978 den "Kampfstern Galactica" auf eine interstellare Abenteuerreise. Unter Führung von Kommander Adama ("Bonanza"-Veteran Lorne Greene) und beschützt durch die waghalsigen Piloten Apollo (Richard Hatch) und Starbuck (Dirk Benedict) fliehen in dem überdimensionalen Weltraumschlachtschiff die letzten Menschen vor den Zylonen (eine Art "Star Wars"-Sturmtruppen-Verschnitt, nur viel glitzernder). Ziel ihrer Reise: die Erde. In gekürzter Form wurde dem Pilotfilm eine internationale Kinoauswertung zuteil. Auch die Fortsetzung "Mission Galactica: Angriff der Zylonen" rekrutierte sich lediglich aus den Highlights regulärer Episoden. Trotz loyaler Fangemeinde starb die Serie bereits nach 34 Folgen den Quoten-Tod. Auch der halbherzige Reanimierungs-Versuch in Form von "Galactica 1980" scheiterte kläglich. Richard Hatch kämpfte 1999 mit seinem Pilotfilm "The Second Coming" bisher vergeblich um ein Revival. Trotzdem startete in den USA schließlich im Dezember 2003 eine andere "Galactica"-Miniserie, die mit komplett neuer Besetzung und frischem Outfit überrascht. Wer's lieber nostalgisch mag, kann sich die Original-Serie in den USA als schick aufgemachte DVD-Collector's-Edition bestellen.

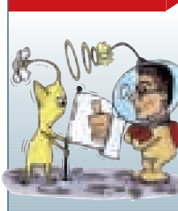
www.battlestargalactica.com
www.galactica2003.net





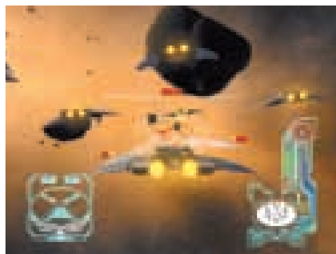
XB Mit der Primärzielanzeige findet Ihr auch versteckte Basen auf Asteroiden (links), die sich zielsuchenden Raketen kaum erwehren können (rechts).

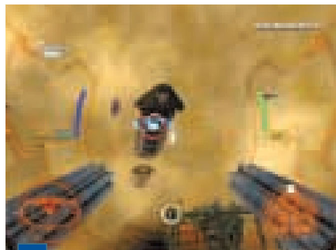
Thomas Stuchlik



Zwar ist der Titel nicht die letzte Hoffnung der Menschheit, trotzdem fängt die Umsetzung schon mit der ersten Spielminute das Feeling der Vorlage ein – gerade "Galactica"-Fans wird die Zylonen-Jagd begeistern. Dabei beeindrucken grafische Spielereien, wie Nebelwände, effektreiche Explosionen oder detaillierte Umgebungen auf beiden Plattformen, die Bildrate geht nur in seltenen Fällen bei der PS2-Version in die Knie. Den Gelegenheitszocker schreckt aber der mehr als happige Schwierigkeitsgrad, denn teilweise steht Ihr einer schier unüberwindlichen Übermacht gegenüber. Unfaire Stellen sowie sehr knapp bemessene Zeitlimits stellen Eure Geduld auf eine harte Probe – wiederholtes Zocken der Missionen ist deshalb vorprogrammiert. Doch davon können auch altgediente "Colony Wars"-Spieler noch ein Liedchen singen. Trotzdem motivieren die ballerlastigen Aufträge: Viele Ideen aus der Vorlage wurden implementiert und die Story macht neugierig auf den nächsten Einsatz. Der hektische Funkverkehr wie auch der markante Soundtrack untermalen die 3D-Gefechte dabei immer passend.

Xbox | Playstation 2





PS2 Neben dem Cockpit eines Zylonenkreuzers erwarten Euch auch die Gefechtsstände der 'Galactica' (unten).

Bei den mehrteiligen Aufträgen greift Ihr gegnerische Basen an, helft Euren Kameraden oder wehrt Invasionsschiffe sowie Kamikaze-Bomber ab. Oft sitzt Euch in den langen Missionen ein hartes Zeitlimit im Nacken, solange bis die Galactica zerstört oder eine tödliche Explosion ausgelöst wird. Nach erfolgreichen Einsätzen erhaltet Ihr neben Auszeichnungen auch neue Flügelmänner, denen Ihr in den Gefechten einfache Angriffs- oder Verteidigungs-Kommandos erteilt.

Neben dem knallharten Fliegeralltag übernehmt Ihr auch mal die schweren Geschütztürme des Kampfsterns. Hier erwehrt Ihr Euch auf vier Stationen gegnerischer Schiffe, Bomber und Geschossen. Außerdem erwartet Euch das Cockpit eines erbeuteten Zylonenkreuzers, mit dem Ihr unbehelligt durch Feindeslinien schlüpft.

Während der Einsätze halten Euch Funksprüche über die Situation und Ziele stets auf dem Laufenden. Garniert wird die Kommunikation von protzigen Zylonensprüchen, die die Überlegenheit der Maschinen feiern. Ausdauernde Piloten werden übrigens mit Grafiken, Skizzen, Videos sowie frei drehbaren 3D-Modellen aus dem Spiel belohnt. *ts*



XB Das hellblaue Fadenkreuz gibt die gegnerische Flugroute an.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	-
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 12 **Preis:** ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Warthog, England
Hersteller: Vivendi Universal
Website: videogame.galactica2003.net

Pro
+ originalgetreue Umsetzung
+ hübsche Inszenierung
+ fordernde Missionen,...

Contra
- ...die aber zu Unfairness neigen
- wenig Tiefgang
- kein Apollo oder Starbuck

Alternativen:

System	Titel
PS2	Star Wars Jedi Starfighter (80%, MAN!AC 06/02)
Xbox	Yager (81%, MAN!AC 04/03)
NGC	Star Wars Rogue Leader (85%, MAN!AC 06/02)

Battlestar Galactica

Playstation 2: Grafik 80 %, Sound 73 % – **74 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 78 %, Sound 74 % – **74 %** Spielspaß

Krachige Weltraum-Ballerei in "Wing Commander"-Manier mit beinharten Missionen.

Fallout Brotherhood of Steel

Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Januar
Xbox Januar
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Black Isle, USA
Hersteller: Avalon
Website: www.avalon.de

Pro
+ basiert auf dem berühmten Rollenspiel
+ viele Bonusmissionen und Extras
+ abwechslungsreiche Waffen
+ spaßiger Team-Modus

Contra
- teils zu eintönige Kämpfe
- mitunter unübersichtlich

Alternativen:
PS2: Baldur's Gate Dark Alliance 2 (85%, MAN!AC 01/04)
Xbox: Baldur's Gate Dark Alliance 2 (85%, MAN!AC 01/04)
NGC: Summoner: A Goddess Reborn (87%, MAN!AC 04/03)

Fallout: Brotherhood of Steel

Playstation 2: Grafik 80 %, Sound 72 % – **77 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 78 %, Sound 72 % – **77 %** Spielspaß

Vereinfachter, aber unterhaltsamer Action-Ableger des berühmten PC-Rollenspiels.

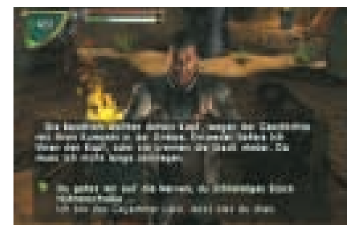


XB Die fetten Obermotze erfordern Taktik: Schlagt dem Strahlenskorpion die Arme ab, damit Ihr anschließend mit einer Feuerwaffe nachsetzen könnt.

Mit zwei Episoden und einem Taktik-Ableger hat das PC-Rollenspiel "Fallout" einige Fans um sich geschart, welche besonders das reichhaltige Waffenrepertoire und die taktischen Kämpfe schätzen. Entwickler Black Isle kümmerte sich im Auftrag von Interplay um die Konsolen-Variante "Brotherhood of Steel": Das Action-Rollenspiel basiert auf den "Fallout"-Abenteuern, besitzt eine eigene Handlung und wurde spielerisch auf Kampf getrimmt.

Apokalypse war gestern

Wie im PC-Vorbild erkundet Ihr eine Endzeitwüste nach dem atomaren Gau, Mutanten und Verbrecherbanden machen die Ruinen unsicher. Ihr trefft aber auch auf freundliche Zeitgenossen, die Euch für rund 50 Missionen großzügig bezahlen: Ihr sucht verlorene Medizinkoffer sowie Trophäen und vertreibt Riesenskorpione. Einige Aufträge führen Euch in dieselben Höhlen- und Trümmerlabyrinthe, Ihr dürft sie parallel bearbeiten. "Fallout" spielt sich ähnlich dem Klassiker "Gauntlet": Aus der Vogelperspektive stürmt Ihr den Monsterhorden entgegen, um sie mit der Waffe in Echtzeit aufzumischen. Dabei dürft Ihr zwischen drei Laserwummen, Pistolen, Keulen und Eisenfäusten wechseln und Feinde per Zielfunktion ins Visier nehmen. Weil Ihr mitunter auch bildschirmfüllende Obermotze bekämpft, beherrschen die Helden auch Ausweichmanöver, etwa Rolle und Hechter. Geheilt wird per Schultertaste, deshalb braucht Ihr Statusmenü, Inventar & Co. nur beim Ausrüsten und Lernen der Talente.







XB Erplaudert Missionen, bekämpft Monster und holt Euch die Extrawaffen!

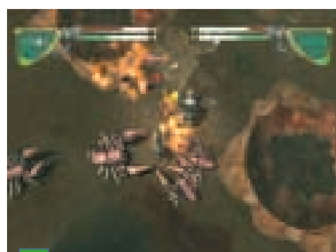
Action-Tuning

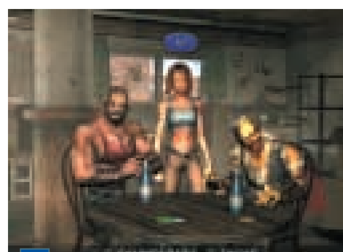
Stark vereinfacht hat Interplay nicht nur die Kämpfe, sondern auch das Charaktersystem: Statt einen eigenen Helden zu erstellen, wählt Ihr aus drei vorgegeben Figuren – Schläger, Scharfschützin und Heiler. Für ansprechende Schlachtgrafiken nutzt Interplay die Engine von "Baldur's Gate: Dark Alliance", die mit funkelnden Lichtstrahlen, radioaktivem Leuchtnebel und allerlei anderen Effekten die Mutantenjagd schmückt. Im Team-Modus teilen sich zwei Kumpels einen Bildschirm, den eingebauten Radar sowie alle erspielten Erfahrungspunkte. *oe*

Oliver Ehrle



Ein Rollenspiel in ein Action-Feuerwerk zu verwandeln ist keine Sünde: Man sollte dann aber nicht nur Elemente kürzen, sondern die Kämpfe mit neuen Echtzeit-Facetten oder mehr Handlung würzen. Das ist leider kaum der Fall: Die klangvollen Talente entpuppen sich als simple Statusverbesserer und in den meisten Schlachten haut Ihr nur auf die Angriffstaste. Das sind aber mehr die Ansprüche eines Fans der Serie, denn schlecht ist "Brotherhood of Steel" keinesfalls: Mit den 50 Spreng-, Nah- und Fernwaffen lässt sich vielfältig experimentieren, derber Humor und Suchaufgaben bringen zudem auch Abwechslung ins Abenteuer. Besonders im Team-Modus bringen die Dauerschlachten heiße Stimmung, dann streiten die Helden oft mehr um Schätze als mit den Monstern.


XB Im Team-Modus steuert der erste Spieler Kamera und Zoom-Radar.


PS2 Neu in der Konsolen-Version: Ihr wählt aus drei vorgegebenen Helden (links) und verinnerlicht im Trainings-Modus (rechts) die Steuerung der Echtzeitkämpfe.

Manhunt



PS2 Habt Ihr die Schrotflinte gefunden, mutieren selbst normale Schießereien zum Schlachtfest – herumfliegende Fleischteile inklusive.

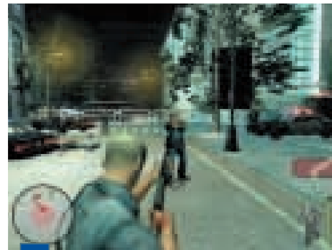
Willkommen im Land der Prüderie: Während brutale Gangster-Epen vom US-Publikum zumeist mit einem Lächeln quittiert werden, kommt nackte Haut einem Skandal gleich. Angesichts dieser Doppelmoral erschreckt es umso mehr, dass Rockstars brandneues Software-Produkt "Manhunt" selbst amerikanische Gewaltkonventionen sprengt: 'Dieses Spiel ist krank und böse!' lautet das einhellige Urteil der dortigen Fachpresse. Ob solch markige Floskeln gerechtfertigt sind, können hiesige Zocker (und damit auch MAN!AC) leider nur via Europa-Import herausfinden – "Manhunt" erscheint voraussichtlich nicht in Deutschland.

Der Wolf hetzt die Meute

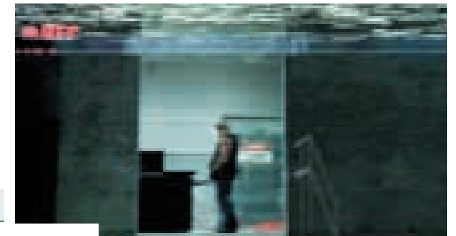
Nun zu den rohen Fakten: Mutige PS2-Zocker übernehmen die Rolle des zum Tode verurteilten Schwerverbrechers James Earl Cash, der bereits im Intro auf dem elektrischen Stuhl brutzelt. Doch ein psychopathischer Bösewicht hat andere Pläne mit Eurem Alter Ego: Regisseur Starkweather lässt die Hinrichtung stoppen und verschleppt den glatzköpfigen Cash nach Carcer City. Mit lauschigen Touristenorten hat die zitierte Metropole nichts gemein: Vielmehr marodieren hier durchgeknallte Straßengangs, die jeden Eindringling als Objekt ihres sadistischen Jagdtriebs verwenden - und Filmemacher Starkweather hält eiskalt mit seinen Kameras drauf! Damit Ihr auch brav nach Regie-Anweisung agiert, trägt Euer Antiheld einen kleinen Ohrstöpsel: So teilt der gesichtslose Aufnahmeleiter mit, welche Vorgaben bzw. Greueltaten in der aktuellen Mission erfüllt werden müssen. Mal sollt Ihr einen versifften Landstreicher sicher durch einen Friedhof geleiten, mal die Stromversorgung der stillgelegten U-Bahn wiederherstellen. Schlussendlich basieren alle 20 Levels jedoch auf derselben Zielsetzung: Überleben! Zumeist seid Ihr Euren blutrünstigen Häschern nämlich sowohl zahlenmäßig als auch in puncto Ausrüstung meilenweit unterlegen. Was tut also ein staatlich anerkannter Krimineller? Er greift sich den nächsten Alltagsgegenstand und verwendet diesen als Tötungswerkzeug. Egal ob Plastiktüte, messerscharfe Glasscherbe oder stumpfes Brecheisen – in Cashs Händen mutiert jedes noch so banale Ding zur Mordwaffe. Allerdings müsst Ihr zuerst mal unbemerkt an Euer jeweiliges Opfer rankommen: Die zahl-



PS2 Schlechte Karten: Nahkämpfe mit den Jägern solltet Ihr unbedingt vermeiden, denn die zähen Burschen halten meist viel aus und sind zudem in der Überzahl.

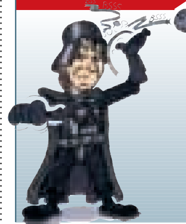


PS2 Hier beschützt Cash eine Journalistin vor korrupten Polizisten.



PS2 Die Sequenzen im Video-Look erweisen sich als Atmosphäre-Bringer.

Oliver Schultes

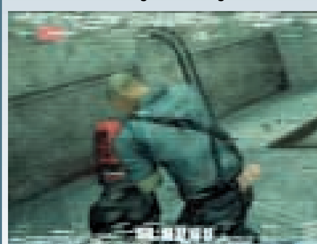


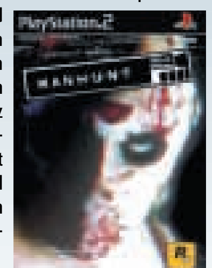
Obwohl ich kein Moralapostel bin – "Manhunt" gehört definitiv nicht in Kinderhände, Punkt! Die interaktive Gewaltdarstellung erreicht mit Rockstars Menschenjagd nämlich eine neue Dimension, die sogar abgebrühte Videospieler ins Grübeln bringt. Klar, "Manhunt" will provozieren und dem Zocker das ungeschminkte Spiegelbild unserer immer sensationsgeiler werdenden Gesellschaft vorhalten. Dennoch geht mir persönlich die explizite Darstellung von Greueltaten aller Couleur ein bisschen zu weit. Schade, denn die Polygon-Hatz fesselt eigentlich mit gespenstisch-surrealer Atmosphäre sowie packendem Spielablauf gnadenlos ans Pad. Andererseits ertappt man sich permanent mit schlechtem 'Darf ich diese Brutalo-Orgie wirklich gut finden'-Gewissen.

▪ ▪ ▪ Wo bleibt die deutsche Version? ▪ ▪ ▪

Die Gründe, warum "Manhunt" wahrscheinlich nur im Euro-Ausland erscheint

Neues Jugendschutzgesetz hin oder her: "Manhunt" gilt als Indizierungskandidat. Kein Wunder also, dass Hersteller Take 2 auf eine Veröffentlichung hierzulande verzichtet. Warum keine geschnittene Version für den hiesigen Markt erscheint? Ganz einfach: Die Liste der notwendigen Kürzungen ist schlicht-weg zu lange! Das Entwickler-Team Rockstar North müsste nicht nur erhebliche Teile des Spiels umschreiben, sondern auch Waffenangebot wie Belohnungssystem anpassen – ein Aufwand, der in keinem Verhältnis zu den finanziellen Erlösen steht. Wer die spannende Menschenjagd dennoch zocken will, schaut sich am besten in der Schweiz oder in Österreich um: Dort wird der Titel mit deutschen Untertiteln vertrieben.









PS2 Der spielerische Kern von "Manhunt": Wer sich von hinten an einen Wachmann ranschleicht, wird mit einem brutalen 'Stealth-Kill' belohnt (oben rechts).

reichen Schurken reagieren nämlich nicht nur auf Sichtkontakt, sondern besitzen auch hervorragende Ohren. Geräusche nehmen folglich eine Schlüsselrolle in "Manhunt" ein: Euer Radar am unteren Bildrand zeigt nur Personen an, die sich durch Klänge irgendwelcher Art bemerkbar machen. Außerdem gibt ein pulsierender Schallwellen-Kreis jederzeit an, wie weit Ihr selbst zu hören seid. Nur wer sein Opfer per geworfener Flasche anlockt und dann lautlos in dessen Rücken schleicht, kann einen finalen 'Stealth-Kill' ausführen: Bei diesen unappetitlich brutalen Manövern hackt Mister Cash Gliedmaßen ab, schlitzt Bäuche auf und zertrümmert Schädel – ganz schön schockierend! Doch es kommt noch gemeiner: Regisseur Starkweather präsentiert solche Mordszenen gerne per Überwachungskamera aus verschiedenen Blickwinkeln respektive belohnt das blutige Treiben mit einer höheren Abschluss-Bewertung – freispielbare Boni sowie Extra-Szenarien gibt's nur für anhaltende Grausamkeiten.

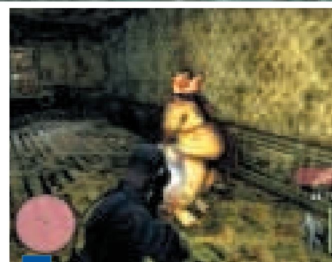




PS2 Artworks und Cheats wie das Affenkostüm (unten) müsst Ihr freischalten.

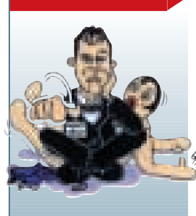
Stimmen im Kopf

Wer derartiges Vorgehen missbilligt, schnappt nach der Wumme eines Banditen und ballert sich in Action-Manier voran: Das Bleispritzen-Arsenal reicht von Revolvern über Schrotflinten bis hin zum Sturmgewehr – dank Auto-Zielfunktion sitzt fast jeder Schuss. Im Nahkampf stehen Eure Chancen hingegen schlecht: Zwar teilt Ihr via Aktionstasten harte Faustschläge aus, aber gegen mehrere Jäger zieht James immer den Kürzeren. Zum Schluss noch ein Tipp für Headset-Besitzer: Schließt Ihr den "SOCOM"-Kopfhörer an, spricht der Regisseur direkt in Eure Ohrmuschel. Doch Vorsicht: Angstschreie werden ebenfalls registriert – schon kleben Euch die KI-Mörder an den Fersen. *tk*



PS2 Krank: Später duelliert Ihr Euch mit einem blutrünstigen Schwein.

Thorsten Küchler



Ganz schön harter Tobak: Beim Anblick der mörderischen Taten des "Manhunt"-Protagonisten müssen selbst Splatter-Freunde ein ums andere Mal schlucken – eine derart schonungslose Zelebration von Gewalt gab's noch in keinem Videospiel. Wer einen starken Magen besitzt, könnte an Rockstars Software-Skandalnudel dennoch Gefallen finden: Steckt unter der knallharten Metzel-Schale doch ein durchaus interessantes, extrem fesselndes Schleich-Abenteuer. Besonders die geniale Einbindung von Stimmen und Geräuschen begeistert: Ständig lauscht Ihr gebannt den Surround-Plaudereien Eurer KI-Widersacher – wo patrouilliert mein nächstes Opfer, wie weit bin ich noch vom bewaffneten Wachmann entfernt? Auch die grafische Darstellung trägt maßgeblich zur bedrückenden Atmosphäre bei: Vorherrschende Grautöne, ekelhafte Gegner-Fratzen sowie ständige Dunkelheit lassen den Überlebenskampf zum Angstmacher par excellence werden. Umso ärgerlicher, dass sich die derben Meuchel-Sequenzen als pure Effekthascherei herausstellen: Spielerisch sinnlos, langweilen die Blutfontänen spätestens nach dem dritten Anblick – viel Lärm um nichts!

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating nicht geprüft **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rockstar North, Schottland
Hersteller: Take 2
Website: www.rockstargames.com

Pro
+ enorm spannende Schleich-Passagen
+ beklemmende Stimmung
+ innovativer Geräusch-Radar

Contra
– unnötig brutale Tötungsszenen
– moralisch fragwürdiges Belohnungs-System
– unflexible Kamerasteuerung

Alternativen:
PS2: Tenchu: Wrath of Heaven (86%, MAN!AC 06/03)
Xbox: Tom Clancy's Splinter Cell (91%, MAN!AC 01/03)
NGC: Tom Clancy's Splinter Cell (90%, MAN!AC 07/03)

Manhunt

Playstation 2
Grafik 78 %
Sound 84 %
80 % Spielspaß

Nichts für schwache Nerven: teils bedenkliche Schlächter-Orgie mit angsteinflößender Atmosphäre.

Destruction Derby Arenas



PS2 Im Splitscreen-Duell fahren weniger CPU-Gegner mit als sonst.



PS2 Feuerfest: Heißer Untergrund schadet Eurem Vehikel nicht.



PS2 Das schicke Klassik-Cabrio mischt als Bonusfahrzeug mit.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	20		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei USK | **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✔ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 Januar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Studio 33, England
Hersteller: Sony
Website: www.studio33.co.uk

Pro
+ fantasievoll gestaltete Kurse
+ Onlinespiel mit 20 Gegnern möglich
+ Oval-Schrottorgien unverwüstlich spaßig

Contra
- Grafik bunt, aber schlicht
- Punktevergabe öfters merkwürdig
- Endplatzierung häufig reiner Zufall

Alternativen:

PS2	**Crashed** (59%, MAN!AC 12/02)
Xbox	**Crashed** (66%, MAN!AC 05/02)
NGC	**Wreckless: The Yakuza Missions** (55%, MAN!AC 01/03)

Destruction Derby Arenas

Playstation 2
Grafik 72 %
Sound 63 %
69% Spielspaß

Chaotische Verschrottungsorgie mit Hang zum Zufall: Solo nervig, online macht's mehr Laune.

Die launige Autoschrotterei "Destruction Derby" brachte es zu PSone-Zeiten auf drei Teile (sowie einen Spin-off des ursprünglichen Entwicklerteams) und hat nun für das PS2-Debüt was Besonderes im Gepäck – Online-Rennen, in denen bis zu 20 wagemutige Crash-Test-Dummies gleichzeitig ihre Vehikel verbeulen. Das klappte im ersten Praxistest auch ohne größere Probleme, allerdings ist Kommunikation via Headset nur in der Lobby, aber nicht während der Fahrt möglich.
Im Internet wie auch alleine oder zu zweit vor dem heimischen Fernseher stehen zwei Rennarten zur Wahl: Auf normalen Straßenkursen dreht Ihr mehrere Runden durch u.a. einen Las-Vegas-Verschnitt, China Town, eine Raffinerie oder einen Flughafen.





PS2 Die Rundkurse gefallen mit farbenfroher Randbebauung.



PS2 In der 'Vernichtungs-Arena' ist der Name Programm: Während bei normalen Rennen Totalausfälle selten sind, gehören sie hier zum Alltag.

Schrott-Orgie

Zwar spielt auch Eure Endplatzierung eine Rolle, doch Chancen auf den Gesamtsieg habt Ihr nur, wenn Ihr vorher kräftig auf die Jagd nach anderen Karossen geht. Für jeden unsanft gedrehten Rivalen gibt es nämlich ebenso Bonuspunkte wie für gewagte Fahrmanöver, das Demolieren von Randobjekten oder das Aktivieren von Sprengladungen – letztere jagen Gebäude neben der Piste in die Luft und lassen besonders viele Zähler springen. Zwischendurch sammelt Ihr herumliegende Extras auf, die z.B. Schäden reparieren, Turboantrieb liefern oder bei Kollisionen den Gegner kurzzeitig mattsetzen.
In den oben genannten Arenen wiederum fällt der Rennaspekt weg, hier geht es nur darum, selbst möglichst lange durchzuhalten und die anderen zu eliminieren. Neben Einzelwettbewerben warten vier Meisterschaften auf Euch, in denen Ihr Bonusfahrzeuge freischaltet und bei der Endabrechnung einen Medaillenrang einnehmen müsst, um in die nächste Liga aufzusteigen. *us*

Ulrich Steppberger



Der Online-Aspekt von "Destruction Derby Arenas" hat schon was für sich, aber ansonsten erfüllt Sonys destruktive Raserei die Erwartungen nur bedingt: Optisch sehen Autos und Pisten nett, aber dezent schlicht aus, wobei die krachige Farbwahl Geschmackssache ist. Spielerisch herrscht allerdings Stillstand oder gar teilweise Rückschritt: Die Extras haben nur mäßig Einfluss aufs Geschehen, auch gezielte Rammaktionen zeigen nicht immer Wirkung. Überhaupt hat man wenig das Gefühl, wirklich aktiv das Rennen zu bestimmen, zumal die Endabrechnung das Feld regelmäßig fast zufällig durcheinander würfelt und Euch nach unten spült. Als launiger Aggressionsabbau für zwischendurch sind die "Arenas" fein, aber viel mehr eben auch nicht.

Harry Potter und der Stein der Weisen

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Harry Potter und der Stein der Weisen

Playstation 2: 59% Spielspaß – Grafik 60 %, Sound 62 %

Xbox: 62% Spielspaß – Grafik 63 %, Sound 62 %

Gamecube: 56% Spielspaß – Grafik 58 %, Sound 62 %

Aufgewärmtes PSone-Abenteuer mit derben Ruckeleinlagen und nur marginal Neuem.



NGC Dummer Troll: Dank Harrys 'Elasto'-Zauber (Kreis in der Mitte) haut sich der Unhold mit der riesigen Keule selbst in seine hässliche Visage.



Hogwarts Zauberlehrling Harry Potter will uns verwirren: Vor über zwei Jahren unternahm das Narbengesicht seine ersten Action-Adventure-Gehversuche auf der Playstation. Letztes Jahr lernte der berühmteste Erstklässler der Welt das Zauber-Einmaleins auf allen Next-Generation-Konsolen in "Harry Potter und die Kammer des Schreckens". Nun folgt nach dem fünften Kassenschlager-Buch nicht etwa eine adäquate Umsetzung – im Gegenteil: Der Zaubernovize erlebt nochmals sein PSone-Abenteuer, welches sich am ersten Buch orientiert. Änderungen zum 32-Bit-Original findet Ihr in mehr Rätseln, klarerem Missionsverlauf, verbesserter Steuerung und frischem Endkampf gegen Voldemort.

Erkundungstour

Harry Potter findet in Oberstreberin Hermine und 'Mister Dreck an der Nase' Ron zwei sympathische Griffindor-Freunde, welche als Erstklässler mit ihm die fantastische Welt der Zauberei kennenlernen. Auch Brummbär Hagrid und die wunderschöne Schneeeule Hedwig stehen dem Brillenträger im weiteren Verlauf des Abenteuers zur Seite. Nach einem lehrreichen Abstecher in die Winkelgasse erkundet Harry das zauberhafte Hogwarts-Schloss mit all seinen Geheimnissen. Letztere lüftet Ihr nur, indem Ihr aus lehrreichen Büchern Zaubersprüche wie z.B. 'Alohomora' (öffnet verschlossene Türen via einfachem Knopfdruck) lernt.

Um nützliche Gegenstände wie Mist- und Stinkbomben bei den Weasley-Zwillingen einzukaufen, sammelt Ihr in Hogwarts kunterbunter Welt fleißig 'Bertie Botts'-Bohnen in zahlreichen Geschmacksrichtungen wie Schokolade oder Leber. Harrys simple Steuerung erlaubt es Euch schließlich, geschickt auf engen Mauervorsprüngen entlang zu laufen, an üblen Gesellen unbemerkt vorbeizuschleichen und automatisch über dunkle Abgründe zu springen. *rf*



PS2 Gegenstände und Gegner visiert Ihr selbsttätig via Schultertaste an.



PS2 Pixelgenaues Springen unerwünscht: Harry hebt an der Kante automatisch ab.

Raphael Fiore



Was zuviel ist, ist zuviel! Schon "Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft" hinterließ bei mir einen faden Nachgeschmack – und dieser verstärkt sich nach Harrys lieblosem PSone-Update weiter. Denn die Gamecube-Fassung ruckelt übelst, die deutsche Synchro fällt lausig aus und Besitzer der ersten beiden Teile fühlen sich dezent über den Tisch gezogen, da ihnen (fast) alles bekannt vorkommt. Natürlich wurde der Spielverlauf mit neuen Rätseln angereichert, die Erkundungsfreiheit dank vieler offener Türen im Hogwarts-Schloss vergrößert und die Steuerung äußerst einsteigerfreundlich gehalten. Aber die dreiste Vollpreis-Politik der Marketingstrategen nenne ich schlicht und einfach geplante Weihnachts-Abzocke.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Warthog, England
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

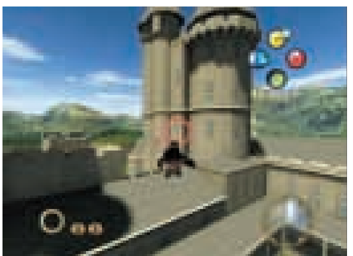
Pro
+ einsteigerfreundliche Steuerung
+ zauberhafte Geschichte

Contra
– ruckelige Optik (Gamecube/PS2)
– Designmacken
– teilweise bockige Kamera
– Neuauflage ohne grundlegend Neues

Alternativen:

PS2	Harry Potter und die Kammer des ... (66%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Harry Potter und die Kammer des ... (72%, MAN!AC 01/03)
NGC	Harry Potter und die Kammer des ... (72%, MAN!AC 01/03)





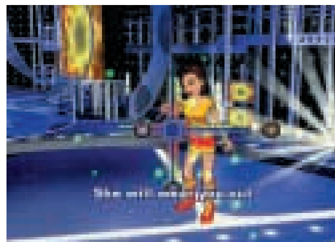
XB Führt gelernte Zaubersprüche wie 'Lumos' via Tastendruck aus (links) und meistert verschiedene 'Quest'-Aufgaben wie Besenreiten (rechts).

Deutschland sucht den Superstar

Pünktlich zur heißen Phase der zweiten "Deutschland sucht den Superstar"-Staffel dürfen sich PS2-Sangeskünstler mit dem offiziellen Spiel zum Massenphänomen austoben. Wer auf kernige Kommentare von Dieter Bohlen & Co. hofft, wird enttäuscht: Im Gegensatz zur US-Fassung machen sich die Promis rar.

Dafür wurde das Drumherum genauestens eingehalten: Begonnen wird beim ersten Casting im Hotel, danach geht's über Vorausscheidungen mit Piano-Begleitung zu den großen Abendsendungen. Gespielt wird dabei ähnlich wie bei Koeis "Gitaroo Man": Aus allen vier Richtungen fliegen Knopfsymbole nach innen, die Ihr tunlichst drücken solltet, wenn sie die Mitte erreichen – für zusätzlichen Anspruch sorgen Doppel-Combos und lange Töne, die entsprechend gehalten werden wollen. Je nach Eurer Fingerfertigkeit schwankt der Gesang Eurer Figur zwischen harmonisch bis schräg, lediglich ein automatisches Solo, das Ihr beim Drücken bestimmter Bonus-Elemente aktiviert, klappt immer sauber. Auch das Outfit spielt eine Rolle: Abhängig von Eurem Erscheinungsbild stimmt Ihr die Juroren mehr oder weniger gnädig.

Neben der Show dürft Ihr Euch auf freigespielten Bühnen in Karaoke versuchen oder Ihr tretet mit Freunden nacheinander an. Für Abwechslung ist gesorgt, denn satte 41 Titel hochkarätiger Interpreten wie Robbie Williams, Spice Girls, Kylie Minogue oder auch Elvis Presley stehen zur Wahl. *us*

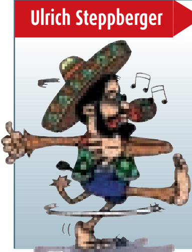


PS2 Ab auf die Bühne: Die Mottoshows finden in der Originalkulisse statt.



PS2 Wir basteln einen Volontär: An Outfits herrscht kein Mangel.

Ulrich Steppberger



Ein Schnellschuss ist das Konsolen-"DSDS" sicher nicht: Vom Musikvolumen her setzt sich Codemasters' Trällerei an die Spitze, auch wenn Ihr die Original-Interpreten nicht zu hören bekommt. Dafür gelang die Umsetzung der nicht selten schrägen Sangestöne der Kandidaten sehr gut und sorgt für einige Schmunzler. Auch das Grundprinzip gefällt mit einfacher Zugänglichkeit abseits des üblichen "Dancing Stage"-Gehüpfes. Nur die Einbindung der Lizenz ist lasch: Kurze 08/15-Videos und vor allem das Fehlen der TV-Originale bremsen den Charme, das eigentlich originelle Wählen des Bühnenoutfits fällt zudem ohne Hinweise und Kommentare etwas auf die Nase. Aber egal, Musikspiel- und vor allem "DSDS"-Fans liegen hier sicher nicht falsch.

Genre: Musikspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Hothouse, England
Hersteller: Codemasters
www.hothousecreations.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	EyeToy: Groove (82%, MAN!AC 12/03)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 61 %
Sound 73 %
70 % Spielspaß

Solider Musikspaß mit vielen Liedern, aber wenig Innovation und mäßiger Nutzung der Lizenz.

Batman Rise of Sin Tzu

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler – Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  6 **Preis:** ca. 35 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✔ ProLogic 2

Batman Rise of Sin Tzu

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	69 %	65 %	60 %
Xbox	70 %	65 %	60 %
Gamecube	70 %	65 %	60 %

Einwandfreie Spielbarkeit und stilechte Comic-Optik, jedoch kaum Abwechslung.

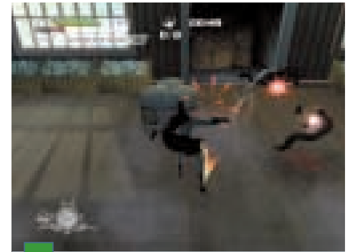


NGC Nett, dass Sie sich blicken lassen, Mr. Scarecrow: Nachdem Ihr ihn aus seiner grünen Nebelsuppe gefischt habt, erledigt Ihr den ersten Boss problemlos.

In der neuesten "Batman"-Versoftung bekämpfen die reichste Fledermaus der Welt und seine drei treuen Freunde Robin, sexy Batgirl im hautengen Lederkostüm sowie der tapfere Nightwing den Superschurken Sin Tzu. Letzterer darf hingegen auf die verräterische Mithilfe der boshaften Lakaien Scarecrow, Clayface und Bane zählen. Auf dem Weg zum Showdown müssen die fantastischen Vier zahlreiche üble Mitläufer mit Kick- und Faustschlägen, treffsicherem 'Batarang'-Geschoss sowie herumstehenden Gegenständen wie Tonnen und explosiven Fässern K.o. schlagen. Mit effektiven Combo-Aktionen füllt Ihr schließlich den Power-Balken, um besonders kräftig auszuteilen. Dabei unterscheiden sich die vier Nachtschwärmer lediglich in Geschwindigkeit und Ausdauer.

Wer nicht aufrüstet, rostet

Das zu Beginn limitierte Schlagrepertoire dürft Ihr mit guten Leistungen in fünf Stufen aufrüsten. Glänzt deshalb in verschiedenen Kategorien wie Effektivität der Hiebe, perfekter Waffeneinsatz sowie ideal getimte Combos – dadurch sammelt Ihr tüchtig Erfahrungspunkte. Mit den gewonnenen Zählern kauft Ihr Euch dann über 20 neue Combo-Schläge sowie neues Waffenarsenal wie beispielsweise das Gegner umhauende 'Batt Grapple' oder Rauchbomben. Der simple Spielablauf beschränkt sich auf das Retten von Passanten, dem Entschärfen von Bomben oder dem Beschützen von wichtigen Türen. Sammelt zudem fleißig zahlreiche Gegenstände wie Lebensenergie spendende Herzcontainer und Extraleben. Gotham City müsst Ihr dabei stets zu Fuß von Gesindel befreien – das Batmobil bleibt in der Tiefgarage. Im 'Challenge'-Modus verkloppt Ihr zu guter Letzt zahllose Feinde und gewinnt so Gimmicks wie Spielzeug, Artworks und 3D-Modelle. *rf*



XB Batman schlägt mit gefülltem Power-Balken besonders hart zu.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Ubisoft, USA
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ aufrüstbare Schlag- und Combo-Moves
+ tadellos spielbar
+ nette Zwischensequenzen im Anime-Look

Contra
– einfallslose Aufgaben
– fehlende Abwechslung
– keine Vierspieler-Variante

Alternativen:

System	Titel
PS2	The Scorpion King: Aufstieg des ... (51%, MAN!AC 02/03)
Xbox	Der Herr der Ringe: Die Rückkehr ... (80%, MAN!AC 01/04)
NGC	The Scorpion King: Aufstieg des ... (51%, MAN!AC 02/03)

Raphael Fiore



Schlagabtausch ohne Tiefgang, aber mit schickem Anime-Look: Genretypisch erwartet Euch nicht gerade innovatives Spieldesign. Allerdings durfte man schon zu seligen "Double Dragon"-Zeiten gegnerische Waffen einsammeln oder mit fahrbahrem Untersatz die Gegnerschar verdreschen, was bei "Batman Rise of Sin Tzu" just nicht möglich ist. Auch eine Vierspieler-Variante vermisse ich schmerzlich und die belanglosen Aufgaben ziehen das Gekloppe künstlich in die Länge. Für den schwarzen Edelritter sprechen die vielen kombinierbaren Schlagvarianten, stets flüssig-düstere Grafik, zahlreiche Sammel-Gimmicks sowie die rabiaten Endgegner. Insgesamt bleibt's jedoch zu eintönig und trotz freispielbarer Filme & Co. fehlt es an Langzeitmotivation.



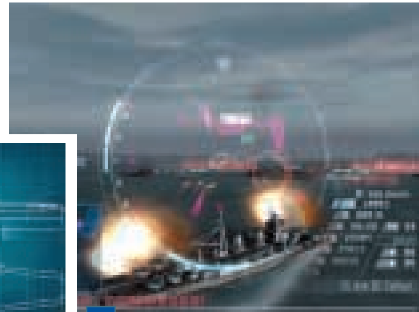
PS2 Zu zweit schlägt sich's einfacher durch Gotham Citys Gassen: Im Gegensatz zu vielen anderen Straßenprüglern könnt Ihr Euren Partner mit Faustschlägen nicht verletzen.

Naval Ops: Warship Gunner

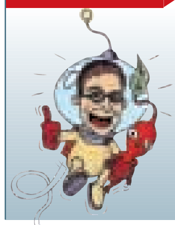
Um die Machenschaften des bösen Empire zu durchkreuzen, beweist Ihr in 40 actionreichen Missionen Eure Überlegenheit auf See. Zuvor erklärt ein Tutorial alle wichtigen Aufgaben des angehenden Kommandanten. Im Schiffsdock verwaltet Ihr bis zu acht Kähne, rüstet diese auf oder baut gleich einen komplett neuen Zerstörer, Kreuzer oder gar Flugzeugträger. Neben Schiffsmotoren, Panzerung, Brücke und Ausrüstung installiert Ihr durchschlagende Waffen – dicke Kanonen, Torpedos, Maschinengewehre, Raketen und Laserwaffen sollten auch den anspruchsvollsten Kriegsherren zufriedenstellen. Um Zugriff auf höhere Technologien zu erhalten, müsst Ihr die Forschung in Lufttechnik, Maschinen, Metallurgie, Waffen und Elektronik vorantreiben.

Schließlich stecht Ihr nach kurzer Einsatzbesprechung mit einem Eurer Stahlkolosse in See. Bei den Einsätzen durchbrecht Ihr Blockaden, eskortiert Konvois oder befreit Spione im Feindesgebiet – im Vordergrund stehen aber immer actionreiche Seeschlachten mit brisanten Schusswechseln. Flugzeugträger dagegen lassen ihre Luftflotte für sie arbeiten. Doch Eure Gegner wissen sich zu verteidigen: Schaltet in den Defensiv-Modus, um ankommende Torpedos oder Raketen mittels Bord-MGs und Kanonen automatisch abzufangen – auch fiese Minenfelder werden so eliminiert. *ts*


PS2 Schiffbau: Hier bastelt Ihr maßgeschneiderte Kähne samt Bewaffnung.


PS2 Angriff! Behaltet auch bei hektischen Schlachten den Radar (Kreis) im Auge.

Thomas Stuchlik



Strategiespezialist Koei bedient abermals ein unterbesetztes Konsolen-Genre. Allerdings zählt in den Schlachten meist nur eins: schnelle Reaktion. So wird der taktische Aspekt leider etwas nach hinten gedrängt. Trotzdem begeistert das Konstruieren und Gestalten von Kriegsschiffen und Trägern auch über längere Zeit hinweg. Die zweckmäßige Grafik fällt trotz verschiedener Wetterbedingungen etwas trist aus – bei massivem Gegneraufkommen geht zudem mitunter die Bildrate in den Keller. Für die richtige Stimmung während den virtuellen Schlachten sorgt schließlich ein orchestraler Soundtrack. Pazifistisch veranlagten Zockern wird der militärische Hintergrund zwar sauer aufstoßen, hungrige Taktiker freuen sich aber auf ansprechendes Digi-Futter.

Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Koei, Japan
Hersteller: THQ
www.koei.com

USK-Rating: 12
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

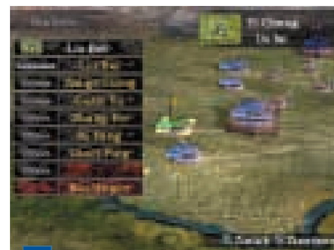
Playstation 2 – Grafik 70 % – Sound 68 % – **77 % Spielspaß**

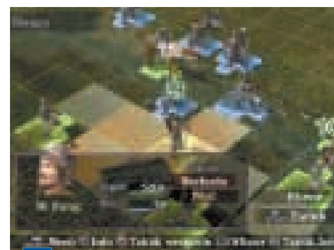
Brachiale Seeschlacht-Sim mit Schwerpunkt auf Action und individueller Schiffsentwicklung.

Dynasty Tactics 2

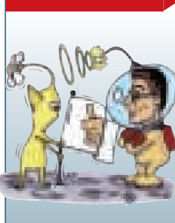
China im zweiten Jahrhundert: In der Rolle von vier wählbaren Kriegsherren sollt Ihr mit Euren schlagkräftigen Armeen das zerstrittene Land wieder einen. Das Spiel teilt sich dabei in zwei Segmente: In der Strategiephase plant Ihr auf der Landkarte Eure nächsten Schlachten, rekrutiert neue Einheiten und beauftragt Spione. Eure Einheiten unterstehen jeweils einem Offizier mit bestimmten Fähigkeiten – dieser beherrscht kampfentscheidende Taktiken, die auch gekauft oder in Schlachten erlangt werden.

Nach Eurem Zug geht's in die Gefechtsphase, die auf einem quadratischen Raster ausgetragen wird. Anfangs greifen Euch hilfreiche Hinweise zur Spielmechanik unter die Arme. Auf dem frei dreh- und zoombaren Kartenausschnitt ziehen alle Einheiten nacheinander. Dabei bringt Ihr Euch in eine taktisch kluge Position, um bestimmte Kampfmanöver einzusetzen. Diese reichen von Überfall, Anspornen und Großangriff bis zum Durchbrechen oder Vertreiben gegnerischer Einheiten. So jagt Ihr Feinde zu Euren Verbündeten, die in der richtigen Lage zu schweren Combo-Angriffen ausholen können. Mit Verknüpfungen spart Ihr schließlich eine Taktik für einen späteren Zeitpunkt auf, um sie mit anderen zu kombinieren. Unter den richtigen Bedingungen schalten einzelne Einheiten auch Taktikangriffe in Reihe. Daneben könnt Ihr Geschütztürme, Katapulte oder Abwehrzäune auf dem Schlachtfeld errichten. Das umfangreiche Kriegsepos unterteilt sich in einzelne Kapitel für jeden General. Garniert werden die Schlachten von vielen Gesprächen mit Freund und Feind sowie hübschen Zwischensequenzen. *ts*


PS2 Auf der Landkarte zieht und rekrutiert Ihr Eure Armeen.


PS2 Orange Felder nutzt Ihr für den Einsatz von Kampftaktiken.

Thomas Stuchlik



Rundenstrategie ist wahrlich Mangelware in der Konsolenwelt. Da kommt Koeis Taktikspektakel gerade recht. Variantenreiche Kämpfe, vier Kampagnen und drei Schwierigkeitsstufen motivieren dabei auch für längere Zeit. Sorgt das Combo-System anfangs trotz Tutorial für etwas Verwirrung, gehen effektive Kampftaktiken nach einigen Runden immer leichter von der Hand – aus Fehlern lernt man schnell. Dank heroischer Musikuntermalung kommt dabei die richtige Stimmung auf. Leider fällt die zweckmäßige Grafik nur während der Echtzeitsequenzen in den Schlachten positiv auf. Kennern des Vorgängers werden zudem zu wenig Neuerungen geboten. Trotzdem kommen Konsolen-Feldherren kaum an diesem Strategie-Epos vorbei.

Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Koei, Japan
Hersteller: THQ
www.koei.com

USK-Rating: 12
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Dynasty Tactics (73%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Commandos 2 (83%, MAN!AC 11/02)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 – Grafik 70 % – Sound 64 % – **74 % Spielspaß**

Gelungenes Update des rundenbasierten Taktikspektakels mit ausgeklügelten Combos.

Mojo!

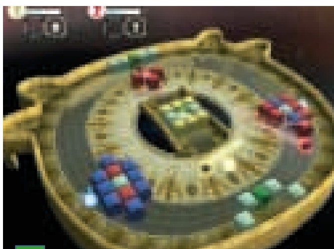


PS2 Trotz einfacher Symbolik fallen viele Levels nicht unbedingt übersichtlich aus – zum Glück leistet die frei dreh- und wendbare Kamera Orientierungshilfe.

Knobel- und Geschicklichkeitsspiele fristen ein Schattendasein auf Konsolen, was Dreamcatchers Murmelei "Mojo!" ändern will.

Mit Eurem runden Spielzeug kugelt Ihr durch 100 Levels und zerstört per Kollisionen Blöcke. Allerdings kriegt Ihr nur die Quader kaputt, in deren Farbe Ihr gerade leuchtet – deshalb müsst Ihr regelmäßig an leuchtenden Elementen die gewünschte Kolorierung abholen. Dazu piesacken Euch natürlich Hindernisse wie Gefälle ebenso wie z.B. Magnete, die Euch ständig anziehen, sofern Ihr nicht einen der limitierten Turboschübe dagegen setzt. Neben den 100 vorgegebenen Aufgaben könnt Ihr mit bis zu drei Kumpels um die Wette murmeln, einen Minigolf-Parcours freischalten oder im Editor eigene Levels basteln.

Die simple Grundidee funktioniert ordentlich, wird jedoch durch einige Ärgernisse ausgebremst: So sieht das ganze optisch arg schlicht und nicht immer übersichtlich aus, aber vor allem steuert sich die Kugel ermüdend träge. Wer sich damit abfindet, kann immerhin solide knobeln. *us*



XB Wettkugeln: Wer's friedlicher mag, kann auch kooperativ spielen.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: FarSight Studios, USA
Hersteller: Dreamcatcher
www.dcegames.com

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 30 Euro

PS2:
PAL: mittlere Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	Super Monkey Ball 2 (85%, MAN!AC 04/03)

Playstation 2 Grafik 52 % Sound 44 % — **58%** Spielspaß

Xbox Grafik 49 % Sound 44 % — **58%** Spielspaß

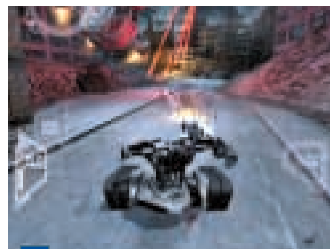
Schlichte Murmelknobelei mit traniger Steuerung: nur für hartnäckige Puzzlefans interessant.

Terminator 3 Rebellion der Maschinen



XB Schlauer wird's nicht: Eure stählernen Widersacher kennen keine Defensive und rennen Euch stets vor die Flinte – beendet deren jämmerliches Roboter-Leben.

Atari kennt kein Erbarmen: Nach dem "Enter the Matrix"-Disaster folgt nun die nächste missglückte Blockbuster-Adaption. Leidensfähige Action-Fanaten schlüpfen in den stählernen Körper des Titelhelden und ballern sich aus der Ego-Perspektive durch insgesamt 22 Missionen. Während Ihr zu Beginn noch dutzende Roboter-Schergen verschrottet, geht's später parallel zur Filmhandlung weiter: Mal soll der angehende Revolutionsführer John Connor beschützt werden, mal sucht Arnie nach verstreuten Ersatzteilen. Trefft Ihr aufs polygonale Ebenbild von Erzfeindin Kristanna Loken, mutiert die Ballerei urplötzlich zum Beat'em-Up für Arme: Per Aktionstasten teilt Euer Muskelprotz dann Würfe, Faustschläge sowie Tritte aus – die träge Steuerung lässt diese gut gemeinten Intermezzi jedoch zur anspruchslosen Lachnummer werden. Apropos Lachnummer: Mit ruckeliger 08/15-Optik, obskurem bis miserablem Leveldesign und nicht vorhandener Gegner-KI verdient sich "Terminator" das Prädikat 'besonders schmerzvoll' – wenn das der Gouvernator wüsste! *tk*



PS2 Gratis: Die spielbare Demo des kommenden "Terminator: Redemption".

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Black Ops, USA
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating: 16 **Preis:** ca. 60 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, ✓ DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

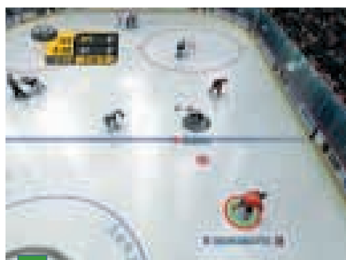
PS2	Red Faction 2 (85%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Red Faction 2 (85%, MAN!AC 07/03)
NGC	Red Faction 2 (85%, MAN!AC 07/03)

Playstation 2 Grafik 46 % Sound 53 % — **39%** Spielspaß

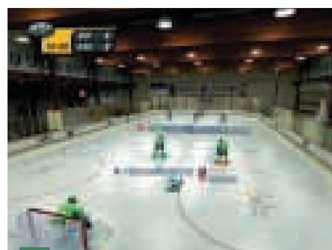
Xbox Grafik 44 % Sound 53 % — **39%** Spielspaß

I'll be Dreck! Technisch wie spielerisch indiskutabler Lizenzmist voller Unzulänglichkeiten.

NHL Rivals 2004


XB Die Kamerawinkel orientieren sich sichtlich an den Genrekollegen.


XB Erst in der Wiederholung werden die schicken Grafikdetails sichtbar.


XB Leider nur online: die flotte 'Pickup Match'-Variante.

Im Zuge des XSN-Sports-Rundumschlags wagt sich Microsoft nun erstmals aufs Eis: Wie bei den Konkurrenten von Sega oder EA schlittert Ihr bei "NHL Rivals 2004" mit Profis der nordamerikanischen Profiliga dem Puck hinterher.
Bei der Steuerung wurden keine großen Experimente gewagt. Neben den Standardfunktionen wie Check und Pass hat jeder Kufencrack eine zusätzliche Spezialfunktion in petto: Je nachdem, ob er z.B. ein Spezialist für rohen Körpereinsatz oder zielgenaue Schüsse ist, bringt Ihr seine besondere Begabung auf Knopfdruck zum Einsatz.
An Standard-Spielmodi wurde leider gegeizt: So dürft Ihr an einer Konsole nur zu normalen Spielen, Playoffs oder einer Saison ran – eine Karriere gibt's überhaupt nicht. Besser sieht's mit Xbox Live aus, denn erstmals können hier bis zu zehn Spieler an maximal sechs Konsolen gemeinsam ran. Außerdem findet sich hier der exklusive 'Pickup'-Modus, in dem jeweils drei Feldspieler u.a. in Übungshallen und auf Teichen rumkurven. *us*

Ulrich Steppberger



Was mag wohl in den Köpfen der Entwickler vorgegangen sein? Klar, vom Debüt einer neuen Sportspielserie kann man sicher nicht unbedingt Perfektion erwarten, aber einige Designentscheidungen bleiben trotzdem schleierhaft. Das Fehlen eines Karriere-Modus ist heutzutage grob fahrlässig, die Beschränkung der 'Pickup'-Variante auf Online-Matches verbuche ich als großes Ärgernis – wenigstens tröstet die Möglichkeit, online wirklich mit verschiedenen Leuten gemeinsam zocken zu können. Ansonsten fiel "NHL Rivals 2004" solide, aber verbesserungsbedürftig aus: Die Steuerung ist gelungen, aber noch etwas hakelig, auch die schicke Optik verträgt etwas Feinpolitur. Für Solosportler sind die Alternativen besser, Online-Fans liegen hier jedoch goldrichtig.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	10
Online	10

Entwickler: Microsoft, USA
Hersteller: Microsoft
www.xbox.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox Januar
NGC keine Umsetzung geplant

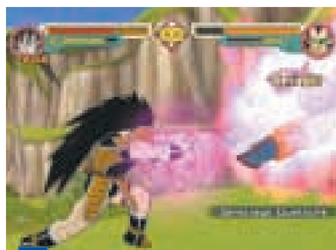
Alternativen:

PS2	ESPN NHL Hockey (89%, MAN!AC 12/2003)
Xbox	ESPN NHL Hockey (89%, MAN!AC 12/2003)
NGC	NHL 2004 (90%, MAN!AC 12/2003)

Xbox
Grafik 77 %
Sound 76 %
73 % Spielspaß

Gelungene Eishockey-Premiere, der aber Innovationen und Feinschliff abgehen.

Dragon Ball Z Budokai 2



PS2 Eigenartig: Wie im Anime können die Helden fliegen und zaubern.

Den Nachfolger zur Anime-Keilerei verbessert Bandai mit Cel-Shading-Optik und Drachen-Modus: Ihr zieht rundenweise über Oberweltkarten und schnappt den Bösewichten die Bälle vor der Nase weg. Wenn Ihr dabei dem Feind oder zufällig erscheinenden Figuren über den Weg lauft, wird geprügelt. Das simple Kampfsystem wurde nur dezent verbessert, die 34 Helden können nun wie in der TV-Serie fusionieren, Kräfte absorbieren und Extras in alle Modi übernehmen: Anime-Fans sind begeistert, der Otto-Normal-Prügler hält sich jedoch weiterhin an Namco & Co. *oe*

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Bandai, Japan
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating: 6 — Preis: ca. 55 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Surround ○ 60Hz ○ DTS

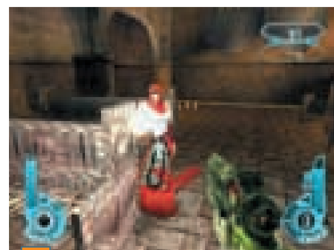
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)
Xbox Marvel VS. Capcom 2 (77%, MAN!AC 02/03)
NGC Capcom VS. SNK 2 EO (74%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2 — Grafik 75 % — Sound 79 % — **72 % Spielspaß**

Der neue Drachen-Modus bringt Abwechslung in die Keilerei.

Judge Dredd Dredd vs. Death



NGC Sündenpfuhl: Im Tempel legt Ihr Euch mit verwirrten Priestern an.

Der lange Arm des Gesetzes macht auch vor Cube-Ganoven nicht Halt: In Vivendis Knallerei zum Zukunfts-Bullen ackert Ihr Euch durch ein Dutzend knallbunte Szenarien und nehmt böse KI-Buben fest. Neben dem Story-Modus bürgen noch diverse Arcade- sowie Multiplayer-Modi für ausreichendes Action-Futter. Obschon "Judge Dredd" niemals mit Genre-Größen wie "Halo" konkurrieren kann, finden besonders Comic-Freunde Gefallen an der unterhaltsam-simplen Ballerei. Schade bloß, dass die an sich hübsche Zeichentrick-Optik des Öfteren ins Ruckeln kommt. *tk*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Rebellion, England
Hersteller: Vivendi Universal
www.vup-interactive.de

USK-Rating: 16 — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ GBA-Link ○ Keyboard ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Surround ○ 60Hz ○ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (72%, MAN!AC 01/04)
Xbox bereits erhältlich (72%, MAN!AC 01/04)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02)
Xbox Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 11/02)
NGC Timesplitters 2 (90%, MAN!AC 12/02)

Gamecube — Grafik 69 % — Sound 75 % — **71 % Spielspaß**

Amtlich: Auch auf dem Cube sorgt die Comic-Action für Laune.

Alarm für Cobra 11



PS2 Stadtmerkmale wie das Brandenburger Tor in Berlin sind unverkennbar.

RTLs Autostunts mit beigemischter Handlung namens "Alarm für Cobra 11" beehren Glotzer mit einer neuen Staffel und dem dazugehörigen offiziellen Lizenzspiel. Für die PS2-Raserei wurde nicht lange gefackelt, weshalb die Fließband-Erzeuger von Davilex mal wieder ans Werk durften.

Wer das überraschend solide "Autobahn Raser World Challenge" kennt, erlebt ein Déjà-vu, denn Technik und Spielablauf sind hier wie dort nahezu identisch. Nur gibt's diesmal deutlich weniger Rennstrecken, stattdessen aber Videoclips aus der Serie sowie Darstellerinformationen. Anspruch hat "Cobra 11" keinen, aber für zwischendurch reicht's. *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Davilex, Holland
Hersteller: THQ
www.davilex.com

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Surround ○ 60Hz ○ DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox Need for Speed: Hot Pursuit 2 (71%, MAN!AC 12/02)
NGC Need for Speed: Hot Pursuit 2 (71%, MAN!AC 01/03)

Playstation 2 — Grafik 58 % — Sound 55 % — **54 % Spielspaß**

Typische Davilex-Raserei mit Lizenzaufsatz – immerhin spielbar.

Hugo: Bukkazoom



PS2 Helm schützt vor Torheit nicht: Hugo steckt wie der Spielspaß im Schlamm fest.

Hugos neueste Suche nach Spielspaß findet im Fun-Racer-Genre statt. Bis zu zwei Spieler rasen mit dem lächelnden TV-Star und acht weiteren Charakteren in fünf "Bukkazoom"-Spielen um die Wette: Fahrt schneller als die Konkurrenz im 'Ballonrennen' durch zehn Ballontore oder sammelt eine Blattlaus auf und platziert sie an Eurem Platz. Um den Gegner die Hatz nach der Laus zu erschweren, nutzt Ihr Power-Ups wie explosive Bomben. Mit siegreichen Rennen öffnet Ihr insgesamt 15 Levels.

Fazit: Üble Steuerung, Ruckeloptik par excellence, keine Vierspieler-Variante und massig Designmacken – Finger weg! *rf*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: ITE, Dänemark
Hersteller: ITE
www.bukkazoom.com

USK-Rating: 6 — Preis: ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Surround ○ 60Hz ○ DTS

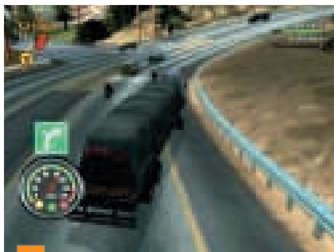
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Crash Nitro Kart (74%, MAN!AC 01/04)
Xbox Crash Nitro Kart (74%, MAN!AC 01/04)
NGC Mario Kart: Double Dash!! (87%, MAN!AC 12/03)

Playstation 2 — Grafik 44 % — Sound 20 % — **29 % Spielspaß**

Bitte verschon' uns, Hugo! Miese Steuerung und null Abwechslung.

Big Mutha Truckers



NGC König der Landstraße: Lästige Biker werden einfach platt gewalzt.

Mit reichlich Verspätung rangelt Momma Jacksons vierköpfige Redneck-Brut nun auch auf dem Gamecube um den Besitz der Brummi-Spedition. Bei "Big Mutha Truckers" setzt Ihr Euch ans Lenkrad eines schweren Lasters und kutschiert über Südstaaten-Straßen. Ähnlich wie beim Kollegen "18 Wheeler" seid Ihr meist fahrend unterwegs und erledigt Spezialaufgaben wie Einparkübungen. Doch auch geschickter Ein- und Verkauf passender Ware ist gefragt. Da die Technik zwar unspektakulär ist, aber ohne große Mängel daherkommt, lohnt sich die Testfahrt. *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Eutechnyx, England
Hersteller: Empire
www.eutechnyx.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (75%, MAN!AC 01/03)
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

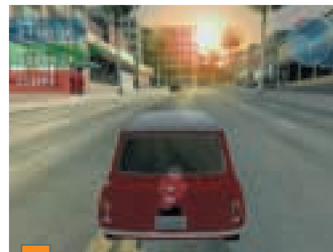
Alternativen:

PS2	18 Wheeler: American Pro Trucker (69%, MAN!AC 02/02)
Xbox	keine erhältlich
NGC	18 Wheeler: American Pro Trucker (69%, MAN!AC 02/02)

Gamecube – Grafik 70 % – Sound 78 % – **75 % Spielspaß**

Witzige Truckerfahrt mit simplen Handelseinlagen.

The Italian Job



NGC Kleines PS-Wunder: Der Mini stellt sich als ideales Stadtauto heraus.

Rasanter Nachzügler: Genau wie die Sony- und Microsoft-Kollegen bekommt nun auch der Würfel seine eigene "Italian Job"-Raserei. Analog zum Kinostreifen heizt Ihr mit aufgemotzten Minis durch die Straßen von Los Angeles, bewältigt Stunt-Parcours oder bittet einen Kumpel zum Splitscreen-Rennen. Das spielt sich zwar reichlich unspektakulär, sorgt aber dank flüssiger Optik sowie punktgenauer Arcade-Steuerung für mächtig Bleifuß-Laune. Schade bloß, dass Ihr bei jedem noch so kleinen Fehler ellenlange Missionen wiederholen müsst – das sorgt unnötig für Frust. *tk*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Climax, England
Hersteller: Eidos
www.eidos.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (71%, MAN!AC 01/04)
Xbox bereits erhältlich (71%, MAN!AC 01/04)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Crazy Taxi (85%, MAN!AC 07/01)
Xbox	Crazy Taxi 3: High Roller (85%, MAN!AC 06/02)
NGC	Crazy Taxi (85%, MAN!AC 10/02)

Gamecube – Grafik 66 % – Sound 70 % – **71 % Spielspaß**

Gib Gummi: Amüsanter Rennspaß zum Hollywood-Streifen.

Dynasty Warriors 4



XB Frauen-Power: Eure Kämpferin nimmt es mit vielen Mannsbildern auf.

Wie schon beim Vorgänger ließ sich Koei etwas Zeit, das historienschwangere Gemetzel "Dynasty Warriors 4" auf die Xbox umzusetzen. Von den vielen kleinen, aber feinen Verbesserungen der PS2-Fassung wie jederzeit zwischen den Schlachten wechselbare Kämpfer, formierbare Leibwachen oder ein Aufrüstsystem der Waffen profitieren auch Microsoft-Krieger.
Grafisch merkt man die überlegene Hardware-Power aber kaum: Nebelwände und gelegentliche Bildrateneinbrüche blieben ebenfalls erhalten. Trotzdem, Fans von opulenten Massenschlachten werden fein bedient. *us*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Koei, Japan
Hersteller: Koei/THQ
www.koei.com

USK-Rating: 12
Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (78%, MAN!AC 08/03)
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

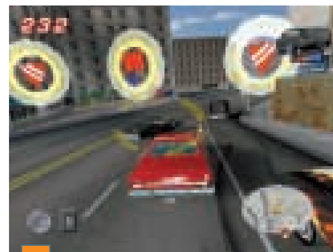
Alternativen:

PS2	Mystic Heroes (77%, MAN!AC 04/03)
Xbox	Dynasty Warriors 3 (76%, MAN!AC 01/03)
NGC	Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

Xbox – Grafik 76 % – Sound 71 % – **78 % Spielspaß**

Epische Massenschlachten mit diversen Detailverbesserungen.

Starsky & Hutch



NGC Dank Automatik-Wumme entgeht Euch kein Gangster oder Extra.

Die 70er-Verfolgungsjagden nach Serienvorlage beglücken nun auch Gamecube-Besitzer. Um Gangster aufzuhalten, liefert Ihr Euch bei den Rasereien wilde Schusswechsel. Daneben nutzt Ihr die Bleikugeln zum Einsammeln von Turbos, Panzerung oder Ereignissen. Schließlich müsst Ihr in den 19 Missionen auch mit waghalsigen Sprüngen für eine gute Fernsehquote sorgen. Die Nintendo-Version gleicht den Xbox- und PS2-Pendants: Noch immer kämpft Ihr mit mittelmäßiger Grafik und nervigem Hängenbleiben. Einzige Neuerung: die praktische Sicht zur Seite und nach hinten. Vor allem zu zweit sorgen die Jagden für viel Spaß. *ts*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Minds Eye, USA
Hersteller: Empire Interactive
www.empireinteractive.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (72%, MAN!AC 08/03)
Xbox bereits erhältlich (72%, MAN!AC 08/03)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Wreckless: The Yakuza Missions (65%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Wreckless: The Yakuza Missions (68%, MAN!AC 04/02)
NGC	Wreckless: The Yakuza Missions (55%, MAN!AC 01/03)

Gamecube – Grafik 71 % – Sound 74 % – **73 % Spielspaß**

Rasantes Asphalt-Vergnügen mit 70er-Szenario, aber lauer Optik.

Bombastic

Während Sony in Japan selbst für die Veröffentlichung der mittlerweile vierten Episode ihrer hauseigenen "XI"- bzw. "Devil Dice"-Knobelei sorgt, wurden die Rechte für westliche Spielemärkte an Capcom abgetreten. Der Titel veränderte sich denn auch kurzerhand zu "Bombastic".

Der Name hat System, denn im Gegensatz zu den PSone-Vorgängern gibt's einen entscheidenden Unterschied: Hier wie dort müsst Ihr Würfel abbauen, indem Ihr mindestens genauso viele zusammenkullert, wie die oben liegende Augenzahl anzeigt – jetzt versinken solchermaßen kombinierte Quader aber nicht mehr harmlos im Boden, sondern explodieren. Steht Ihr in Reichweite der daraus resultierenden Feuerstöße, haucht Euer Teufelchen-Charakter sein Leben aus, allerdings kann die Knallerei auch für punktbringende Kettenreaktionen sorgen.



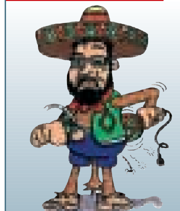
PS2 Vorsicht vor den Flammen: Wer in eine Explosion gerät, ist sofort platt.



PS2 Massenchaos: Mit fünf Teufelchen auf einmal geht es ziemlich rund.

Neben den bekannten Varianten wie Solo-Endlospartie oder Mehrspieler-Schlacht mit bis zu fünf Teilnehmern puzzelt Ihr Euch nun durch einen Story-Modus mit neuen Extras und Gegnern sowie regelmäßigen Bossduellen. Die schicken Knobelaufgaben von früher gibt's leider nicht mehr, dafür können die alten Regeln freigespielt werden. *us*

Ulrich Steppberger



Das Ur-"Devil Dice" hatte trotz seines Hangs zum Chaos bei mir einen Stein im Brett, aber beim Nachfolger fehlt mir einfach etwas: Optisch wird keine gehobene Kost geboten, trotzdem sorgen die knuffigen Teufelchen und die feurigen Explosionen für einen gewissen Charme. Leider führt die Hauptänderung auch dazu, dass das ohnehin schon hektische Geschehen noch konfuser wird – geplante Kombinationen gelingen leider nur selten. Besonders schade finde ich den Wegfall der anspruchsvollen Puzzle-Levels des Originals: Denn trotz neckischer Präsentation ist der neue Story-Modus einfach kein vollwertiger Ersatz, zumal der Umfang auch nicht gerade bombastisch ausfiel. Eine ordentliche Knobelei bleibt's trotz der verschenkten Möglichkeiten dennoch.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	5
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Shift, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 45 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 Januar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Aqua Aqua (75%, MAN!AC 01/01)
Xbox	keine erhältlich
NGC	Bomberman Generation (80%, MAN!AC 01/03)

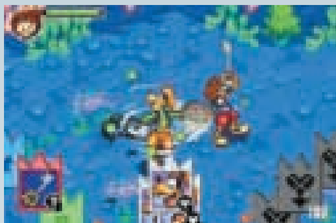
Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 57 %
64 % Spielspaß

Witzige Action-Knobelei, die aber an zuviel Hektik und fehlendem Rätselmodus krankt.

Handheld-Themen im Überblick

Playstation-2-Ableger

Der japanische Entwickler Jupiter bringt "Kingdom Hearts: Chain of Memories" für Square-Enix auf den Game Boy.



Mega-Man-Sammlung

Wer sich schon immer mal mit dem Game Boy die Finger brechen wollte, besorgt sich im Frühjahr 2004 "Megaman Mania". Das Modul umfasst Umsetzungen der ersten fünf NES-Abenteuer des Robohelden, die bis heute selbst Hüpfprofis verzweifeln lassen. Wer sich bemüht, entdeckt versteckte Artworks.



3D-Konsole und Palm in einem Handheld



N-Gage und Game Boy müssen sich in Acht nehmen: Mit dem 'Zodiac' bietet der amerikanische Hersteller Tapwave ein Handheld, das zumindest technisch an den beiden Konkurrenten locker vorbei zieht. Der Zodiac wird schon seit November 2003 per Internet (www.tapwave.com) verkauft, die Spieloffensive startet aber erst in diesem Jahr.

Das Gerät ist mit 143x79x14 mm etwas kleiner als der ausgeklappte GBA SP und erlaubt sich mit Analogstick, vier Feuerknöpfen und zwei Schultertasten eine komplexe Steuerung. Das Display mit 480x320 Pixeln und 65.536 Farben ist beleuchtet und lässt sich beliebig dimmen. Auch im Gehäuse wurde nicht gespart: Die Kombination aus ARM9-Prozessor mit 200 MHz, ATI-Grafikprozessor mit 8 MB SDRAM und der Soundchip von Yamaha lässt selbst Pocket-PC-Besitzer vor Neid erblassen. Vibrationseffekte, Bluetooth-Link und zwei Slots für Multimedia- und SD-Cards runden das Multitalent ab. Der Preis richtet sich nach dem Hauptspeicher: Mit 32 MB kostet der Zodiac 300 Dollar, die 128-MB-Version 400 Dollar.

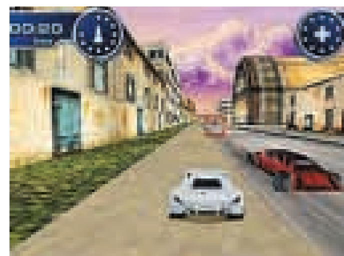
Die eingebaute Software basiert auf dem Betriebssystem Palm-OS 5.2 und beherrscht die üblichen Organizer-Funktionen, die sich per Stift und über eine getrennt erhältliche Infrarot-Tastatur bedienen lassen. Außerdem spielt der Zodiac MP3s und Videos.

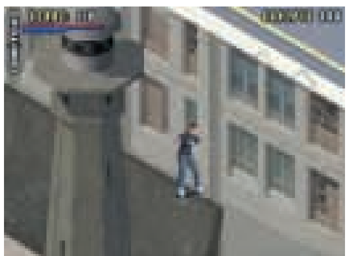
Die Spiele werden über das Internet oder auf Karten verkauft, dabei verspricht Tapwave sowohl Klasse als auch Masse: Die berühmtesten Ankündigungen sind Activisions "Tony Hawk's Pro Skater 4", Midways "Spy Hunter", IDs "Doom 2" und die Umsetzung des PC-Rollenspiels "Neverwinter Nights" von Atari. Erste Screenshots zeigen aufwändige 3D-Grafik, die Lust auf mehr macht. Auch Prügelspieler sollen auf ihre Kosten kommen: "Capoeira Fighter 2" lockt mit exotischem Kampfstil und "Phantom Strike" mit rabiater Optik und Beast-Verwandlung.

Retro-Fans werden von Anfang an bedacht, denn per Palm-Emulator lassen sich alte Konsolentitel problemlos umsetzen: Atari verkauft sieben 2600-Klassiker wie "Pong", "Asteroids" und "Missile Command" im Bundle, Sega seine Mega-Drive-Umsetzungen wie "Altered Beast"einzeln. C64-Spieler freuen sich dagegen auf 20 Epyx-Oldies: Etwa die "Games"-Serie, "Pitstop 2" und "Impossible Mission" besorgt Ihr Euch im Viererpack. Alle Titel kosten 20 bis 30 Euro, es gibt aber auch günstigere Software: Die unzähligen Palm-Spiele sind mit dem Handheld ebenfalls kompatibel. *oe*



Für Hartgesottene: In "Phantom Strike" prügeln sich finstere Mutanten.



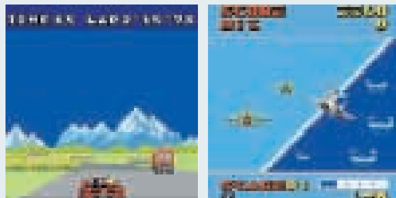


Konsolenspiele für den Zodiac: Hoffentlich wirken "Spy Hunter" (links) und "Tony Hawk's Pro Skater 4" auch in bewegten Bilder noch spektakulär.

POCKET NEWS

Sega-Offensive auf Handys

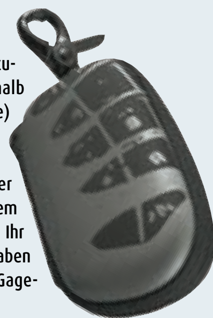
Mit der "Ages"-Serie (siehe auch Seite 12) bringt Sega seine Klassiker auch auf Handy: Bereits 27 Titel sind fertig, die in Japan über Vodaphone zu je umgerechnet 2,50 Euro verkauft werden. Mit von der Partie sind die beiden steinalten Rennspiele "Head On" und "Monaco GP" von 1979, die meisten Titel wie das Puzzlespiel "Pengo", die Ballerei "Fantasy Zone" und die "Outrun"-Raserei stammen aber aus den 80er-Jahren. Mit "Columns" ist auch ein Zweispieler-Titel dabei. Kein Oldie, aber dafür das einzige 3D-Spiel ist "Monkey Ball".



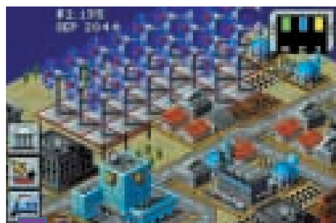
Schutz für das N-Gage

Im Gegensatz zum GBA SP lässt sich das Nokia N-Gage nicht zusammenklappen, je nach Gebrauch kann der Bildschirm deshalb schnell verkratzen. Zum Glück gibt's bei NBG (www.nbgshop.de) drei Taschen für je rund 20 Euro, die Euer Handheld vor Schäden schützen: Ihr tragt das N-Gage wahlweise am Gürtel, der Schulter oder um die Schulter (rechts) – alle Taschen bieten außerdem Fächer für Module und Zubehör. Falls Ihr Eure Spiele jederzeit bei der Hand haben wollt, besorgt Ihr Euch zudem das N-Gage-Armband (links) mit Speicherkartenhalter.





Sim City 2000


GBA Die Bündelung von Windrädern ersetzt ganze Kraftwerke.


GBA Die Karte zeigt Schwachstellen der Sicherheit oder des Verkehrsnetzs.

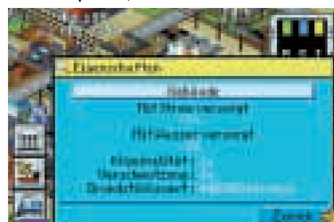


GBA Dem Angriff der grünen Männchen steht Ihr machtlos gegenüber – vielmehr kümmert Ihr Euch um Schadensbegrenzung. Geschicktes Konstruieren ist gefragt.

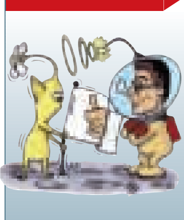
Während sich PC-Zocker schon mit der vierten Inkarnation des Städtebau-Simulators vergnügen, dürfen sich Game-Boy-Jünger nun auf den zweiten Teil des Strategiehits aus dem Hause Maxis freuen. Bei "Sim City 2000" übernehmt Ihr die Rolle des Bürgermeisters, Stadtplaners und Bauleiters, um aus einem Stück karger Landschaft eine florierende Metropole zu schaffen.
Zunächst stellt sich die Frage, wie die komplexe Steuerung auf die wenigen Tasten des GBAs komprimiert wurde. Hier überrascht die eingängige Bedienung: Mit den Schultertasten greift Ihr via vertikaler Menüs auf alle Stadtausbauten sowie Ansichten zu. Via A-Taste wird gebaut, während die B-Taste Infos über das ausgewählte Gebiet angibt.

Aufbau und Ausbau

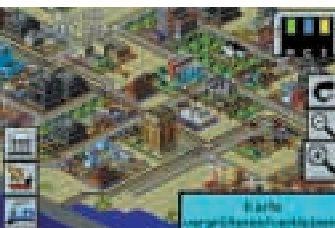
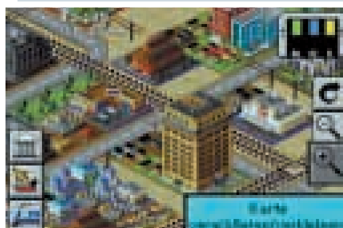
Nach der Wahl eines von vier Terrains beginnt Ihr umgehend mit dem Bau eines Kraftwerks – denn ohne Strom geht gar nichts. Anfangs habt Ihr nur die Wahl zwischen Atom- oder Kohleenergie. Erst später folgen umweltfreundliche Windkraftanlagen sowie effektivere Gaswerke.
Drei verschiedene Gebiete formen das Gesicht der Stadt: So bestimmt Ihr Industrie-, Geschäfts- und Wohnflächen. Ihr baut die Gebäude also nicht selbst, sondern deklariert nur die Grundstücke für den entsprechenden Zweig. Schon nach kurzer Zeit werkeln Eure Bürger an neuen Siedlungen bzw. Fabriken oder Bürogebäuden. Außerdem bestimmt Ihr, ob dieses Gebiet dünn oder dicht besiedelt wird. Bei hoher Rate bringt Ihr mehr Wohnungen bzw. Geschäfte auf einem Feld unter, allerdings steigt dort auch die Kriminalität. Gut betuchte Bewohner bevorzugen außerdem großzügige Freiflächen. Ebenso wichtig ist auch der Transit: Verlegt in der Stadt genug Straßen, damit Eure Bürger zur Arbeit und zum Einkaufen kommen – um den wachsenden Verkehr zu entlasten, baut Ihr außerdem Bushaltestellen und ein Gleisnetz samt Bahnhöfen. Für weiteren Aufschwung sorgen See- und Flughäfen sowie Straßen- und Schienenverbindungen zu Nachbarstädten. Öffentliche Gebäude wie Polizei, Feuerwehr, Krankenhäuser, Bibliotheken oder Schulen sichern niedrige Kriminalität und ausreichende Bildung der Einwohner. Um weiter Leute in die Stadt zu locken, errichtet Ihr außerdem Parks, Stadien oder einen Zoo.
Behaltet aber immer Eure Finanzen im Auge, denn Bauvorhaben sind nicht billig. Um mehr Geld in die Kassen zu spülen, senkt Ihr die Kosten für Polizei, Bildung sowie Transit oder erhöht einfach die Eigentumssteuer – das verlangsamt allerdings das Wachstum.
Früher oder später seid Ihr auch noch mit der Umweltverschmutzung und der folgenden Unzufriedenheit der Bürger konfrontiert. Setzt deshalb auf regenerative Energien und baut luftverpestende Fabriken so weit wie möglich von Euren Bürgern entfernt. Als ob das noch nicht genug wäre, bedrohen (abschaltbare) Feuerkatastrophen, Tornados, Kernschmelzen oder gar kriegerische Übergriffe Außerirdischer Euer hübsches Städtchen.
Praktisch: Anfangs führen Euch hilfreiche Hinweise in den Spielablauf ein. Für den nötigen Überblick sorgt die drehbare isometrische Ansicht, die sich in drei Stufen zoomen lässt. Das Speichern erfolgt recht flott – doch leider passt nur eine einzige Stadt aufs Modul. *ts*


GBA Für jedes Feld fragt Ihr Wert, Versorgung und Verschmutzung ab.

Thomas Stuchlik



Auch auf Nintendos Kleinstem begeistert der virtuelle Städtebau: Denn dank einfacher Bedienung werden selbst Taktikmuffel schon nach kurzer Zeit ein blühendes Städtchen auf die Beine stellen. Das bewährte Spielprinzip büßt auch acht Jahre nach dem PC-Original nichts von seinem Reiz ein. Doch leider ist nicht alles Gold was glänzt: Das Bauen von Straßen und Stromleitungen erfordert Geduld, denn manchmal werden angrenzende Abschnitte nicht automatisch verbunden. Auch die kurze Wartezeit beim Einsetzen von Bauten stört ein wenig. Spätestens bei pulsierenden Großstädten und Katastrophen zeigt sich der GBA trotz weniger rudimentärer Animationen überfordert und der Spielfluss hakt. Trotzdem dürfen angehende Bürger- und Baumeister zugreifen.




GBA Übersicht dank dreistufigem Zoom: In den verschiedenen Ansichten lässt es sich erheblich besser planen und vorausschauender bauen. Insbesondere Schienenstrecken sollten genug Platz für spätere Erweiterung haben.

Entwickler: Full Fat, England
Hersteller: THQ
www.thq.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

Sim City 2000

GBA
Grafik 72 %
Sound 60 %
83 % Spielspaß

Städtebau im Taschenformat: akurate Umsetzung der Strategieperle mit gelungener Steuerung.

Tony Hawk's Underground



GBA Aller Anfang ist schwer: Komplizierte Grinds klappen erst später.



GBA Netter, aber sinnloser Gag: Im Spiel erkennt Ihr Eure Pixelboards kaum noch.

Nicht nur bei den großen Konsolen geht die unverwüstliche "Tony Hawk"-Serie neue Wege, auch das GBA-"Underground" weicht von den alten Gewohnheiten ab. Hier wie dort schlüpft Ihr im Story-Modus in die Rolle eines Rollbrett-Novizen, der sich erst nach oben arbeitet.

Das geschieht im Kleinformat noch konsequenter, denn hier beherrscht Ihr anfangs nur ganz wenige Tricks. Um coolere Stunts auszuführen, müsst Ihr selbige erst durch das Erledigen von Aufgaben verdienen, auch weitere Levelabschnitte werden erst so freigeschaltet. Ebenfalls neu: Dank beschleunigter Uhr gibt es verschiedene Tageszeiten, die den Spielablauf beeinflussen sowie käufliche Extras wie Gesundheitsauffrischer. Technisch ist's gewohnt niveauvolle Kost, darum lohnt sich der Kauf für GBA-Sportler. *us*

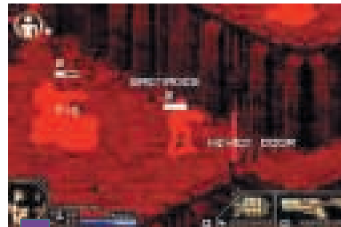
IT'S A MAN!AC

Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Activision
www.vvisions.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 80 %
Sound 71 %
87 % Spielspaß

Frischer Wind auch auf dem Handheld: motivierendes Skater-Epos mit viel Pfiff.

Terminator 3 Rebellion der Maschinen



GBA Ein Mann sieht rot: Per Thermoblick findet Ihr versteckte Türen.



GBA Zweifelhaftes Vergnügen: Die Jeep-Intermezzi steuern sich reichlich träge.

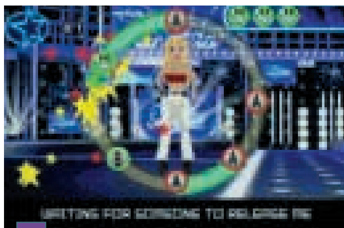
Wenn schon Lizenz-Ausschlachtung, dann richtig: Neben der kruden 128-Bit-Action (siehe Seite 74) bringt Atari gleich noch eine passende Handheld-Schießerei zum Thema "Terminator" heraus. In insgesamt zehn Levels stapft Ihr mit einem Pixel-Arnold durch isometrische Ländereien und lasst Bleispritze wie Granaten sprechen. Um verborgene Revolutions-Kollegen oder brüchige Wände zu orten, aktiviert Euer Robo-Krieger seine eingebaute Thermovision – per Select-Taste werden alle relevanten Objekte rot markiert. Obwohl ein paar Fahreinlagen für Auflockerung sorgen, geht dem leidlich spannenden Bitmap-Shooter schnell die Puste aus: Hakelige Steuerung, ungenaue Trefferabfrage und mäßige Optik summieren sich zu einer mauen Film-Adaption – hier liegen nur eisenharte Schwarzenegger-Fans richtig. *tk*

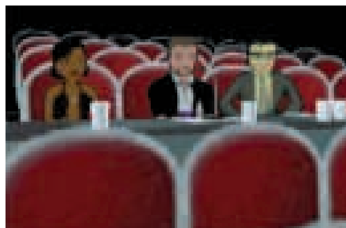
Entwickler: Taniko, USA
Hersteller: Atari
www.atari.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 60 %
Sound 61 %
54 % Spielspaß

Hosentaschen-Rambo: uninspirierte Zukunfts-Schießerei mit hohem Schwierigkeitsgrad.

Deutschland sucht den Superstar





GBA Wie auf der PS2 schaltet Ihr durch Erfolge neue Klamotten für Euer Gesangstalent frei (links), die Jury dagegen verblüfft mit Bewegungsarmut (rechts).

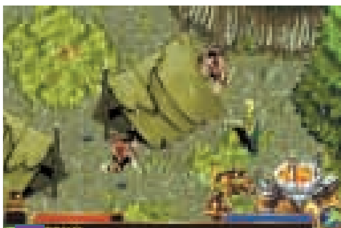
Wer auch unterwegs nicht ohne seine liebste Casting-Show auskommen kann, greift zur GBA-Fassung von "Deutschland sucht den Superstar". Wie beim großen Konsolenbruder trällert Ihr rund 20 bekannte Pop-Hits von Kylie, Britney, Xtina, 'Nsync oder den Back Street Boys nach, allerdings wurde das Steuerungsprinzip überarbeitet. Auf dem Handheld-Screen läuft auf einem großen Kreis eine kleine Markierung im Uhrzeigersinn: Immer wenn sie ein eingeblendetes Tasten-Symbol erreicht, solltet Ihr dieses möglichst zeitgenau drücken und gelegentlich dauerhaft halten – das klappt einwandfrei und erweist sich gar einstiegsfreundlicher als in der PS2-Fassung. Grafisch macht der Sangeswettbewerb einen durchschnittlichen Eindruck, während die zahlreichen Gesangs- und Juroren-Samples überraschend gut klingen. Leider fehlt's etwas an abwechslungsreichen Spielmodi, aber im Genre setzt sich "DSDS" an die Spitze. *us*

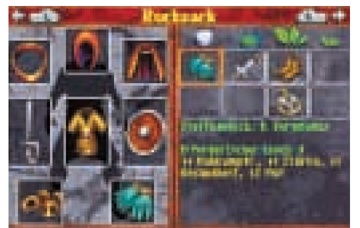
Entwickler: Möbius Entertainment, England
Hersteller: Codemasters
www.mobiusent.com
Preis: ca. 60 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 58 %
Sound 77 %
72 % Spielspaß

Kurzweiliges Musikspiel mit einfacher Steuerung und guter Songauswahl.

Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs





GBA Elbenkrieger Legolas vereinfacht dank weitreichender Pfeilattacke das Metzelleben deutlich (links), ebenso wie diverse nützliche Items (rechts).

Zeitgleich mit Heimkonsolen-Zockern dürfen auch Handheld-Fans "Die Rückkehr des Königs" zelebrieren. Mit Eurem Lieblingshelden (u.a. Aragorn, Legolas sowie Eowyn) zieht Ihr in Iso-Perspektive durch diverse Schauplätze Mittelerdes und metzelt Monster im Sekundentakt. Für erlegte Orks, Trolle, Uruk-Hais, Wölfe und andere Widerlinge erhaltet Ihr Erfahrungspunkte gutgeschrieben, die Ihr nach eigenem Gusto auf verschiedene Attribute verteilen dürft.

Ab und an hinterlassen Eure Gegner Juwelen, energiespendendes Essen respektive nützliche Items wie Waffen, Kleidung oder Accessoires. Dank Multiplayer-Link zockt Ihr auf Wunsch zu zweit (mit zwei Modulen), die Gamecube/GBA-Verbindung erlaubt Euch zudem den Austausch von Erfahrungszählern.

Insgesamt eine ganz ordentliche Metzelei, die sich an einigen Stellen aber arg knackig und teilweise sogar unfair präsentiert. *os*

Entwickler: Griptonite Games, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 72 %
Sound 74 %
68 % Spielspaß

Metzeln, aufleveln, handeln: beizeiten unfairer "Diablo"-Klon mit spaßigem Mehrspieler-Part.

www.M@N!AC.de

SEARCH: **Früher war alles besser – Spieleklassiker umsonst**

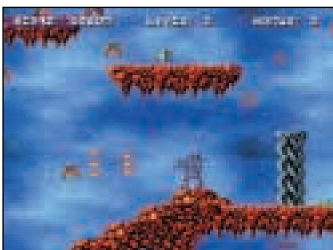
In den unendlichen Weiten des Internets finden sich zahllose interessante Seiten und Kuriositäten – solange man weiß, wo man suchen muss. Deshalb stellen wir Euch in dieser Rubrik regelmäßig unterhaltsame und informative Webseiten vor, deren Besuch sich für jeden Zocker lohnt.

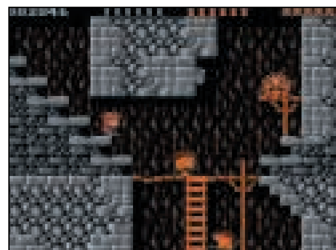
Zur Feier des neuen Jahres haben wir diesmal eine Hand voll Geschenke für Euch: Direkt im Internet spielbare oder umsonst herunterladbare Portierungen von Titeln, die zur goldenen Heimcomputer-Zeit viele Fans für sich gewinnen konnten – Anzocken lohnt sich auf jeden Fall. *us*

Turrican & Rick Dangerous

http://www.pouet.net/prod.php?which=2392
http://leonard.oxg.free.fr/rick32/rick32.html

Fleißigen Szene- und Hobby-Programmierern verdanken wir Hommage-Programme an zwei Größen der C64- und Amiga-Welt. Während die epische Ballerei "Turrican" (links) von Manfred Trenz und Factor 5 den Beginn einer in Deutschland nie wieder gesehenen Entwicklerkarriere einläutete und noch heute von vielen Shoot'em-Up-Fans vergöttert wird, bewies die knallharte Hüpfknobelei "Rick Dangerous" (rechts), dass mit dem richtigen Design auch das frustigste Trial&Error-Prinzip motiveren kann. Leider ist beiden Titeln keine unmittelbare Konsolenzukunft beschieden, da sich Factor 5 in endlosen "Star Wars"-Variationen ergehen und Core Design einem GBA-"Rick" den Lizenzriegel vorschob. Wer mit Windows ausgestattet ist, kann dank unserer Links wenigstens der Nostalgie frönen. Beide Programme passen in sagenhaft winzige 32 KB und spielen sich tadellos, fallen aber zwangsläufig limitiert aus. Während die Grafik originalgetreu daherkommt, besteht das "Turrican" aus einem großen Level und lässt Euch nur geradeaus ballern. Bei "Rick Dangerous" ist nach der ersten kniffligen Welt Schluss.





www.was-lohnt-sich-sonst-noch.de

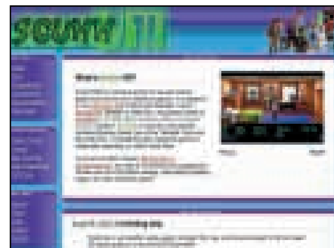
http://www.dreamfabric.com/c64: Eine imponierende Programmierleistung verbirgt sich hinter diesem Link – ein C64-Emulator, der komplett in der Scriptsprache Java abläuft. So ergötzt Ihr Euch an originalgetreuer Brotkasten-Bedienung und -Optik inmitten Eures Browserfensters. Damit Ihr außer simplen BASIC-Programmen noch mehr ausprobieren könnt, aktiviert Ihr per Klick einige Spiele, darunter unterhaltsame Klassiker wie "Archon" oder "Aztec Challenge".

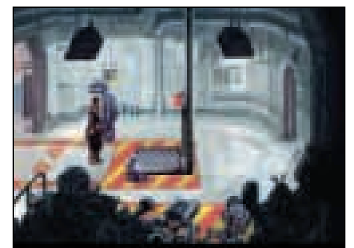
http://web.utanet.at/nkehrer/jae.html: Wem es nach Spielhallenautomaten zu Beginn der 80er-Jahre gelüstet, der ist hier richtig. Über 40 Automaten von Atari, Sega und anderen Herstellern laufen dank Java direkt via Internet und sind damit ideal für ein kurzes Match zwischendurch. Neben einigen obskuren Titeln findet Ihr dort u.a. die spaßige Pinguinhatz "Pengo", das lange Zeit indizierte "Battlezone" sowie die Coin-Op-Versoftung des Knobel-Megahits "Tetris".

Beneath a Steel Sky

http://www.scummvm.org

Was haben die legendären Grafik-Adventures von LucasArts wie "Monkey Island" oder "Maniac Mansion" mit einem Frühwerk der "Baphomets Fluch"-Macher Revolution zu tun? Sie basieren alle auf dem skurril betitelten 'SCUMM'-System der damals noch 'Lucasfilm Games' benannten Firma – dahinter verbirgt sich ein leistungsstarkes Script-System, das die Entwicklung der spannenden Abenteuer ermöglichte. Damit Besitzer der uralten Disketten ihre Lieblinge auch auf modernen Rechnern spielen können, entwickelte ein Häufchen Enthusiasten eine 'virtuelle Maschine' von SCUMM (links), der man nur die Originaldaten füttern muss, um seine liebgewonnenen Helden mit Mausklicks durch die Gegend zu schicken. Der Haken: Natürlich braucht Ihr die Spiele dazu. Während das bei Lucas-Titeln Geld und Zeit kostet, gibt sich Revolution-Chef Charles Cecil spendabler. Er gab kurzerhand das gelungene SciFi-Adventure "Beneath a Steel Sky" (rechts) frei, weshalb Ihr es einfach von obiger Webadresse downloaden könnt – alternativ als kurze Disketten-Fassung oder komplette CD mit Sprachausgabe.

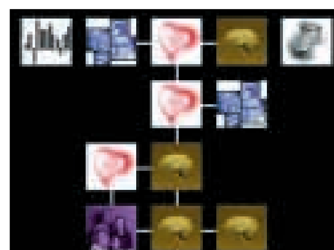




Alter Ego

http://www.theblackforge.net

Das, wofür das kommende "Sims 2" auf dem PC jetzt gelobt wird, konnte Activision schon vor ewigen Zeiten: Mitte der 80er-Jahre erschien auf dem C64 "Alter Ego" und bot neugierigen Spielern ein virtuelles Leben von der Geburt bis zum Tod. Zu Beginn legt Ihr via Frageserie Euren Grundcharakter fest, danach klickt Ihr Euch durch einen Diagrammbaum mit zahlreichen Situationen, in denen Ihr nach Eurem Verhalten gefragt werdet – einfach, schnell zu begreifen und ungemein faszinierend. Das fand auch der Webmaster unseres WWW-Links, der kurzerhand die gesamte Spiellogik in eine voll funktionsfähige Internetseite portierte. Noch dazu müsst Ihr nicht mal ein ganzes Leben am Stück spielen, dank Cookie-Nutzung könnt Ihr jederzeit eine Pause einlegen.





Zusatzinfos

Ich lese Euer Magazin seit zehn Jahren, habe extra gestern die erste Ausgabe gesucht. Damals hab ich außerdem noch die Video Games und die Mega Fun verschlungen. Da es diese aber nicht mehr gibt, bin ich umso glücklicher, dass Euer Magazin noch immer auf dem Markt ist. Von den 'neuen' Konkurrenten halte ich nämlich nicht wirklich viel. (...) Eure Bewertungen tragen bis zu einem gewissen Grad zu meinen Kaufentscheidungen bei, und ich finde es klasse, dass Ihr auch Import-Spiele bewertet. Macht auf jeden Fall weiter so. So soll ein Videospiel-Magazin aussehen!
Aber jetzt zu meinem Anliegen: Da ich bis auf die Xbox alle aktuellen Konsolen habe, stellt sich bei Spielen, die auf mehreren Plattformen erscheinen (aktuelle Beispiele: "Medal of Honor: Rising Sun", "Need for Speed: Underground") folgendes Problem. Ihr testet zwar die Spiele wirklich auf Herz und Nieren, allerdings vermisse ich ein wenig konsolenspezifische Informationen. Zum Beispiel: "Das Spiel ist auf ... am besten weil ..., und auf ... nicht so gut weil ..."
Es würde mir sehr helfen zu wissen, auf welcher Konsole ich mir das Spiel zulegen muss (Stichwort: beste Umsetzung). Besonders schwer wird es, wenn die Prozentzahlen identisch sind. Baut doch bei den Tests noch ein paar Zusatzinfos ein, vielleicht in Bezug auf Grafik, Sound, Ruckeln, Controller-Handling und solche Dinge.

Tigra, via E-Mail

Mit unserer Layout-Reform vor über einem Jahr haben die einzelnen Plattformen deutlich mehr Gewicht bekommen. Neben ausführlichen Infos in den separaten Konsolenkästen tun wir auch im Fließtext respektive im Meinungskasten regelmäßig auffällige Unterschiede kund. Sollten die Differenzen zwischen den Versionen allerdings nur marginal ausfallen, wirst Du entsprechend auch nichts in der MAN!AC drüber lesen.

Sie leben

Ich grüße alle Mädels auf der Welt, die genauso gerne zocken wie ich. Und natürlich auch alle anderen...

MAIL!AC

Ich habe aber auch eine Botschaft an Microsoft, Sony und Nintendo: Ich kaufe immer sofort am Veröffentlichungstag die Konsolen und Spiele. Gerade die Geräte sind zum Anfang sehr, sehr teuer. Warum gibt es zum Launch nicht auch mal eine limitierte Auflage (wie jetzt die grüne Xbox, das starke "Zelda"-Gamecube-Bundle oder die silberne PS2)? Wir als Erstkäufer bekommen für den vollen Preis immer nur 'normale' Versionen und nichts besonderes. Ich finde das gehört geändert!

Anke Meyerhöfer, via E-Mail



Hier der ultimative Beweis: Es gibt sie wirklich – Videospiel-begeisterte MAN!AC-Leserinnen. Danke, Anke!

Limitierte Special-Edition-Konsolen zum Hardware-Start wären sicherlich eine feine Sache. Das Problem liegt jedoch in der Natur der Sache: Limitiert bedeutet in begrenzter Anzahl. Und das können die Hersteller bei Markteinführung nun wirklich nicht brauchen.

Preisdifferenz

Ich möchte mal auf die Preisdifferenz Eurer Zeitschrift von Deutschland zu der Schweiz aufmerksam machen. Das Heft mit DVD kostet 4,99 Euro bzw. 10 Schweizer Franken. Laut aktuellem Umrechnungskurs ergibt sich aber ein Verkaufspreis von 7,85 sfr. Somit bezahlen wir satte 1,35 Euro (27%) mehr! Natürlich ist mir klar, dass die Vertriebskosten in der Schweiz wahrscheinlich höher sind als in Deutschland. Rechtfertigt dies aber wirklich diese große Preisdifferenz? (...)

Frank, via E-Mail

Der Mehrpreis außerhalb Deutschlands begründet sich tatsächlich in weitaus höheren Vertriebskosten. Zum Trost: Die Preisdifferenz wiegt den tatsächlichen finanziellen Aufwand nicht auf – soll heißen, wir verdienen an einer schweizer MAN!AC deutlich weniger als an einer deutschen.

10 Jahre MAN!AC

Eure DVD hat mich komplett vom Hocker gerissen. Als Leser der ersten Stunde und Hobby-Nostalgiker hat es mir einen Riesenspaß bereitet, mit Euch auf Reise in die Vergangenheit zu gehen. Da wird einem warm ums Herz, wenn man Cover von älteren Ausgaben wiedererkennt, sich an Berichte, Specials sowie Tests erinnert, die einem damals ans Herz gewachsen waren und dabei den Erlebnisberichten der (Ex-)Redakteure lauscht. Kein anderes Magazin kann Euch das Wasser reichen – das ist mir mit der aktuellen Ausgabe wieder mal klar geworden. Macht weiter so!

Bren, via E-Mail

Zuerst möchte ich Euch ein großes Kompliment für Eure seit Jahren konstant gute Arbeit machen. Die letzten Extras wie Spielemusik-CD und die DVD haben mir sehr gut gefallen und rechtfertigen in meinen Augen den erhöhten Preis auf jeden Fall. Sollte die DVD ihre Qualität halten oder noch steigern, wäre es sicherlich sinnvoll, diese beizubehalten. (...) Meiner Meinung nach hat der 'alten' MAN!AC nichts gefehlt und so wie sie war, war (und ist) sie das beste Heft auf dem Markt. Ich denke, alle vier bis fünf Ausgaben eine solche Beilage in Form von DVDs und CDs hinzuzufügen, wäre ein sinnvoller Kompromiss.

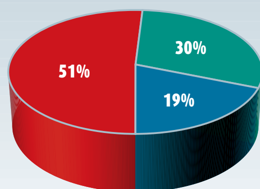
Tobias, via E-Mail

Eure DVD ist zwar ein nettes Gimmick, aber ich brauche sie nicht wirklich. Der Einblick in die Entstehung Eures Heftes war sehr interessant, auch wenn Ihr etwas an der Schneidetechnik feilen solltet. Zu den Tests und Previews: Videos zu Spielen bekommt man mittlerweile im Internet zur Genüge, auch habe ich keine Lust fünf Euro für ein Heft zu zahlen. Ihr könnt ja eine Teilauflage ohne DVD ausliefern – es gibt bestimmt genü-

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

MAN!AC-MEINUNG NR.14

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 12/03 ging es um die MAN!AC-DVD. Wir fragten, ob Ihr Euer Lieblingsmagazin künftig mit Silberling haben wollt oder aufgrund des höheren Preises lieber darauf verzichtet. Hier das Ergebnis:

A Her mit der DVD, ich zahl' auch mehr!

B Eine DVD nur alle zwei oder drei Monate wäre mir lieber.

C Ich will keine DVD und ich zahl' auch nicht mehr dafür.

gend Leute, die das kaufen. Das wichtige an einem Heft sind ja schließlich die Artikel und nicht irgendwelche DVDs mit Trailern.

Marius Kammüller, via E-Mail

Eure Jubiläumsausgabe ist wunderbar gelungen, die Krönung stellt aber die DVD mit der elfteiligen Dokumentation dar. Endlich kann man die ehemaligen und aktuellen Redakteure unverfälscht (also ohne Morph-Effekte oder als Comic-Figur) 'bewundern', hört Anekdoten über den stressigen Redakteursalltag und wundert sich, dass Ihr Euch trotzdem gut gehalten habt. Es ist schön, dass sich auch viele Ehemalige auf Eurer DVD verewigt haben, vermisst habe ich nur Heinrich Lenhardt und Eure aktuelle Japan-Korrespondentin Daniela Simon. (...) Bis auf einige Unschärfe- und Lichtprobleme ist das Filmmaterial der DVD für eine Erstausgabe auch technisch in Ordnung und endlich wurde das langgehegte Rätsel gelüftet: Wie wird 'MAN!AC' eigentlich ausgesprochen? Das '!' stumm oder wie ein 'i' in 'maniac'? Vielen Dank für die längst überfällige Auflösung. Dass Ihr trotz des beträchtlichen Mehraufwandes für die DVD dennoch ein – dank Vorweihnachtszeit – extrem umfangreiches Heft auf die Beine gestellt habt, spricht nur für Euch. Ich möchte mit Euch nicht tauschen, aber noch viele weitere Jahrzehnte Euer Heft genießen. Also alles Gute und weiter so.

Benjamin Herzog, via E-Mail

Respekt! Die Jubiläums-DVD ist hervorragend gelungen und besonders für Fans der ersten Stunde interessant. Deshalb appelliere ich an Euch, die Scheibe auch monatlich ins Heft zu packen. Es wird nach zehn Jahren einfach Zeit, mit der MAN!AC einen Schritt weiter zu gehen und die Konkurrenz hinter sich zu lassen. Das Feedback in den Internet-Foren ist sehr positiv, und ich denke, dass viele Konkurrenzleser wieder zur MAN!AC wechseln würden. Außerdem fände ich es gut, wenn Ihr Eure redaktionellen Stärken in die DVD einfließen lassen würdet (Stichwort: Specials). (...) Last but not least solltet Ihr für eine monatliche DVD noch folgende Voraussetzungen erfüllen: Erstens verstümmelt bitte nicht immer das Cover und zweitens bringt für volljährige Abonnenten eine 18er-DVD (...)

Martin Breck, via E-Mail

Das Thema Spieletest-DVD besitzt eine zu große Relevanz, als dass man es per Mini-Fragebogen beantworten könnte. Die Überraschungs-DVD ist Euch gut gelungen, hätte aber besser sein können (Ich weiß, ich weiß: Undank ist der Welten Lohn). Um sachlich zu bleiben, fasse ich alle Pros (bis zu drei Pluszeichen) und Contras (bis zu drei Minuszeichen) kurz zusammen:
+: 10 Jahre MAN!AC-Nähkästchen-Plauderei mit witzig eingestreuten Anekdoten, die einen besseren Einblick in Euren Arbeitsalltag gewähren.
+++: Das witzige Making of in origineller Stummfilm-Optik mit adäquatgenretypischer Slapstick-Musikuntermalung. Echt super!
++: Die Spieletests sind schön ausgewogen, weil es für jede Konsole einen Test gibt (sogar einen für den leider dahingeschiedenen Dreamcast).
+: Das gesamte Videomaterial hat eine gute Bildqualität.
- : Die Anzahl der Tests (nur vier) ist zu gering: je drei Tests für PS2, Cube und Xbox wären sehr positiv gewesen (da ich für alle Konsolen Spiele kaufe).
- - -: Rote Karte an Ex-Mitarbeiter Winnie Forster, da er im Stuhl zu sehr rumlümmelte. Sein obszönes T-Shirt mit der ambivalenten Aufschrift 'Suck my stick' war wahrlich überflüssig. Selbst mein 9-jähriger, von Videospielen begeisterter Bruder fand Winnies Rumlümmelei deplatziert.
- : Die DVD enthält zu viele englische Texte. 'Making of', 'Cover...', 'Have a Break', 'Congratulations' und die Krönung: der ganze englische Satz übers Urheberrecht ('All rights of [...]').
- : Nette, aber überflüssige Cover-Galerie.
- - -: Keine spielbaren Demos.
Der letzte Kritikpunkt ist zugleich mein größter, weil ich durch die 'offiziellen' Videospielmagazine auf den Geschmack gekommen bin, welche monatliche, spielbare Demos enthalten. Daher wäre es dufte, wenn es jeden Monat statt Video-DVDs mehrere spielbare Demos zu guten oder wichtigen Titeln gäbe. Um den drei Systemen gerecht zu werden, könntet Ihr abwechselnd jeden Monat für PS2, Xbox und Gamecube eine entsprechende Scheibe beilegen – wofür ich dann natürlich mehr zahlen würde.

Ali Osman Hazer, via E-Mail

Die DVD ist besser als alle von der Konkurenz zusammen, und das Filmchen über Eure Entstehungsgeschichte ist die beste Dokumentation die ich je sah. Alles gute zum Geburtstag!

Nikolai Hoschainow, via E-Mail

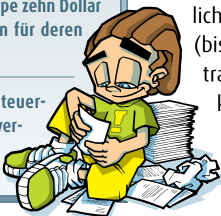
Vielen Dank für die unzähligen (meist positiven) Leserbriefe. Eine DVD mit spielbaren Demos wird's künftig leider nicht geben, das bleibt den – wesentlich teureren – offiziellen Magazinen vorbehalten.

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Sonys Online-Rollenspiel "Everquest" hat sich erneut verschoben, angepeilter Release-Termin ist nun Ende Januar. Da wir bislang mit unserer vorliegenden Testversion keine Online-Erfahrungen sammeln konnten (ein Einloggen auf den Servern war nicht möglich), verschiebt sich unsere PAL-Prüfung auf nächste Ausgabe.

MEA CULPA: Vor lauter Projektil-Overkill hat MAN!AC-Frischling Raphael beim "Blowout"-Import-Test doch glatt den Preis der Low-Budget-Ballerei vergessen. Die PS2-US-Fassung ist für knappe zehn Dollar zu haben, die Xbox-Version für deren zwanzig.

UPDATE: THQs Abenteuer-Knobelei "Sphinx und die verfluchte Mumie" erscheint hierzulande Ende Februar.



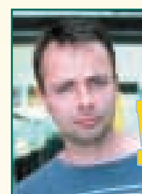
DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

"BG&E"-Breitbild

Eigentlich freu' ich mich schon lange auf "Beyond Good & Evil". Seit ich jedoch gesehen habe, was für einen komischen 16:9-Modus Ubisoft dem Spiel verpasst hat, weiß ich nicht mehr, ob ich lachen oder weinen soll! Meine Vorfreude hält sich nun ziemlich in Grenzen. Was soll denn dieses unnütze Feature? Da freut man sich als PAL-Zocker, das viele Titel mittlerweile über eine gute PAL-Anpassung verfügen und dann kommt Ubisoft mit so einer komischen Idee daher! Cineastische Darstellung hin oder her: Ich finde, ein wirklicher 16:9-Modus wie ihn manch andere Spiele anbieten hätte dem Spiel sicherlich besser gestanden. Welche Pros und Kontras haben die Entwickler gegenübergestellt, dass sie sich schließlich für diese Alternative entschieden haben? Könnt Ihr mir diese Frage beantworten? Ich hoffe bloß, dass sich die restliche Spieleindustrie nicht von solchen Ideen anstecken lässt!

Jan Kampa, via E-Mail

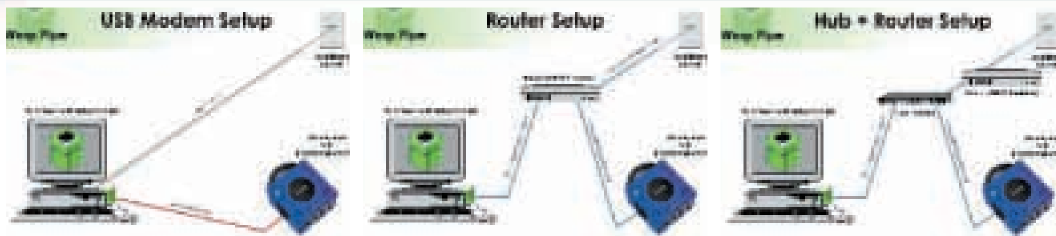


Michel Ancel
Spieldesigner, Ubisoft

Bei "Beyond Good & Evil" bestand unser Hauptanliegen darin, eine Geschichte zu erzählen – so wie in einem Kinofilm. Das Spiel war von vornherein darauf ausgelegt, wie ein Film zu wirken, daher auch das 'Cinemascope'-Format. Grafik und Kameraeinstellungen haben wir speziell auf dieses Breitbild zugeschnitten. Meiner Meinung nach ermöglicht es nur diese Darstellung, komplett in die Handlung einzutauchen. Deshalb kam für uns kein anderes alternatives Format in Frage. Außerdem wurde dasselbe schon vor langer Zeit in der Filmindustrie zum Standard – aus den gleichen Gründen.

KNOWHOW

So spielt Ihr "Mario Kart" online!



Direkter Anschluss am PC (links), über einen Router (Mitte) oder gar HUB und Router (rechts): Neben diesen Verbindungen gibt es noch einige Varianten, die großteils auf der Homepage illustriert sind. Maximal vier Spieler können an der Session teilnehmen.

In MAN!AC 01/04 haben wir das PC-Tool 'XB-Connect' vorgestellt, mit dem man LAN-Spiele für Xbox onlinetauglich macht. Das klappt jetzt auch mit Gamecube und Breitbandadapter: Das Programm 'Warp Pipe' empfängt über das Netzwerkkabel die Linkdaten Eurer Nintendo-Spiele und leitet sie via Internet an einen anderen PC, Mac oder Linux-Computer weiter. Dieser macht die Daten dann wieder für die lokale Konsole verständlich. Die Übertragung funktioniert sogar flüssiger als auf der Xbox, weil der Gamecube standardmäßig mit nur zehn MBit pro Sekunde (also DSL-Geschwindigkeit) kommuniziert. Aber freut Euch nicht zu früh: Die kostenlose Software von www.warppipe.com ist noch in der Testphase und bereitet deshalb noch allerlei andere Probleme – mit etwas Geschick und Glück klappt jedoch die Verbindung.

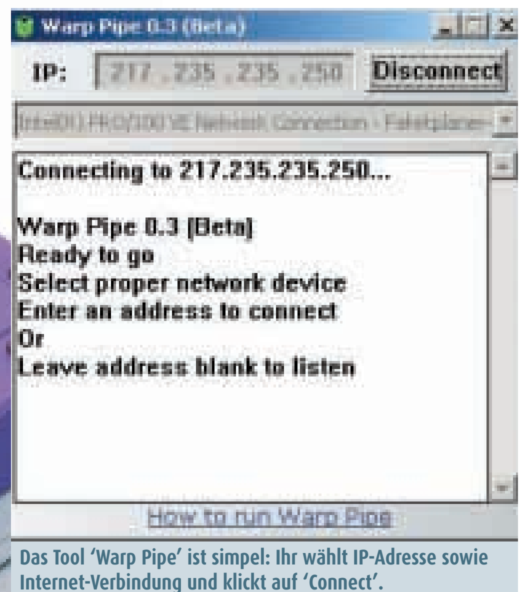
Installation: Per Netzwerkkabel verbindet Ihr Euren Gamecube mit dem Computer, dann geht Ihr online und startet das Programm. Wählt im Pulldown-Menü Eure Internetverbindung (z.B. USB-Modem oder LAN-Karte) und gebt die IP-Adresse Eures Spielpartners ein. Wenn Ihr lieber auf Anrufe wartet, müsst Ihr Euren Freunden die eigene IP-Adresse schicken. Bei Windows klickt Ihr dazu im Start-Menü auf 'Ausführen' und gebt 'command' ein. Der Befehl 'ipconfig' zeigt die IP-Adressen aller Netzwerkschnittstellen. Steht die Verbindung, startet Ihr Euer LAN-Spiel auf der Konsole: Kompatibel sind derzeit "Kirby's Air Ride", "Mario Kart: Double Dash!!" und "1080° Avalanche". Selbst Übersee-Matches gelingen, denn PAL- und NTSC-Titel spielen zusammen.

Kommunikation: Für Online-Sessions braucht Ihr nicht nur Freunde, sondern auch einen Termin. Im Gegensatz zu 'XB-Connect' kennt 'Warp Pipe' keinen Verbindungsserver, auf dem sich die Spieler treffen können. Die noch kleine Fan-Gemeinde trifft sich deshalb im Forum. Zur Absprache und Verbindungsaufnahme mit Kumpels empfehlen wir Euch ein Chat-Tool wie Mirc oder ICQ.

Fehlersuche: Falls Ihr eine Firewall nutzt, öffnet Ihr den Port 4.000 für die Protokolle UDP und TCP. Auf PC wird neben der Link-Software der Treiber 'WinPcap' installiert, der in verschiedenen Versionen erhältlich ist – bei kryptischen Fehlermeldungen hilft nur Experimentieren. *oe*



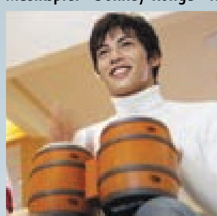
Der Breitbandadapter kostet 45 Euro und wandert in die Unterseite der Konsole.



Das Tool 'Warp Pipe' ist simpel: Ihr wählt IP-Adresse sowie Internet-Verbindung und klickt auf 'Connect'.

Trommeln am PC

Nintendos Konga-Controller vom brandneuen Musikspiel "Donkey Konga" lässt sich per USB-Adapter an den PC anschließen. Auch dort gibt es Software für heiße Rhythmen: Besorgt sie Euch auf



Surround-Decoder

Surround-Anlagen für den PC sind oft günstig, passen aber nicht an die Konsole: Es fehlt der Surround-Decoder, der das Signal aus der optischen Schnittstelle entschlüsselt. Creative verkauft ihn nun solo: Der 'DDTS-100' kostet 150 Euro und ist mit 5.1-, 6.1- und 7.1-Systemen kompatibel. Ihr schließt bis zu acht Geräte wie Konsole und DVD-Spieler an.



Knowhow-Themen im Überblick

ZUBEHÖR

Multitap 4 Spieler



Bigbens schwarze Multitap-Alternative erweitert (wie das Sony-Original) die PS2 auf vier Controller-anschlüsse inklusive vier Memory-Card-Steckplätzen. Spaßigen Mehrspielerrunden steht damit nichts mehr im Wege.

Hersteller:	Bigben
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 18 Euro

Unerlässliches Zubehör für Multiplayer-Abende mit der PS2. Dank sehr günstigem Preis und robuster Verarbeitung gibt's eine Kaufempfehlung.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓

Universalfernbedienung

Dank Programmierbarkeit via Code-eingabe kann die PS2-Fernbedienung auch für TV, Videorecorder etc. verwendet werden. Die PS2-Bedienelemente verstecken sich leider (als Zweitfunktion) im Zahlenblock. Für Rutschfestigkeit sorgt die gummierte Oberfläche.



Hersteller:	Bigben
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 15 Euro

Günstige, programmierbare Universalfernbedienung für PS2, Fernseher, CD-Player, Videorecorder etc. Mit erfühlbarem Steuerkreuz, aber etwas vertrackter PS2-Steuerung.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓ (von 5)

DVD Remote Control



Die ergonomische Infrarot-Fernbedienung mit zehn Meter Reichweite liegt gut in der Hand und besitzt alle nötigen Tasten mit angenehmem Druckpunkt – die wichtigsten sind außerdem erfühlbar. Lediglich das mittige Steuerkreuz fiel etwas klein aus. Leider werden keine Batterien mitgeliefert.

Hersteller:	Speedlink
System:	Xbox
Preis:	ca. 25 Euro

Solide Alternative zum Xbox-Original mit zehn Meter Reichweite und gummierter Oberfläche, welche den Betrieb von Film-DVDs an der Microsoft-Konsole ermöglicht.

MAN!AC Wertung ✓✓✓ (von 5)

X-Warrior Colour

Speedlink bringt nun auch die transparente Ausgabe des 'X-Warrior'-Pads in Rot, Blau oder Grün an den Mann. Allerdings fallen das schwammige Steuerkreuz und die zu leichtgängigen Analog-Sticks negativ auf. Dagegen gefallen Gummieinsätze, programmierbare Tasten und gute Ergonomie. Lediglich die Positionen des Digi-Pads und des rechten Analogsticks sind verbesserungswürdig.



Hersteller:	Speedlink
System:	Xbox
Preis:	ca. 18 Euro

Solides Schnäppchen-Pad in verschiedenen Farben und mit programmierbaren Tasten. Das ungenaue Steuerkreuz und die labbrigen Buttons überzeugen jedoch nicht.

MAN!AC Wertung ✓✓✓ (von 5)

Speedster 3 Forceshock



Als 'weise Entscheidung' lobt das Handbuch den Kauf des neuen 'Speedster 3' samt Force Feedback. Tatsächlich beeindruckt das Steuergerät mit sehr gutem Lenkverhalten in diversen Rennspielen. Doch zuvor solltet Ihr das Lenkrad kalibrieren: Stellt per Digi-Anzeige und Steuerkreuz die 'tote Zone' (Lenkradspiel), Sensibilität, Stärke des Force Feedbacks, der Vibration und des Lenkwiderstands ein. Außerdem kann die Buttonbelegung der Schaltwippen und der Pedale umprogrammiert werden. Während der Lenkwiderstand vollends überzeugt, zeigt das Force Feedback leichte Schwächen, die in der Bauweise begründet sind – die Peripherie benötigt nämlich keinen USB-Port, sondern nur einen normalen Controlleranschluss. Die solide Verarbeitung sowie der integrierte Schenkelaufsatz gefallen. Negativ: Die etwas schwammigen Buttons, die hakelige Tischbefestigung mit nur einer Plastik-Schraubklemme und das

Hersteller:	Fanatec
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 80 Euro

Superbes Steuergerät mit präzisem Lenkverhalten (dank vieler Einstellmöglichkeiten), aber schwer zugänglichem Digi-Kreuz und unzureichender Tischbefestigung.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓ (von 5)

Schwing das Tanzbein!

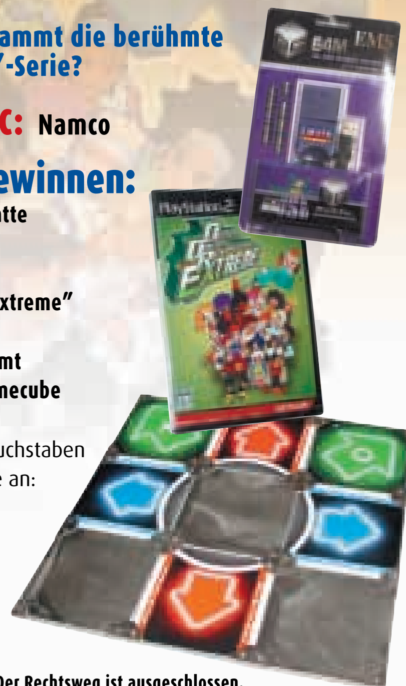
Zusammen mit Videospiel-Spezialist Lik Sang (www.lik-sang.com) verlosen wir eine coole Ausrüstung für Konsolen-Tänzer. Dazu müsst Ihr lediglich folgende Frage richtig beantworten:

Von welchem Hersteller stammt die berühmte "Dance Dance Revolution"-Serie?

A: Capcom **B:** Konami **C:** Namco

Und das gibt's zu gewinnen:

- **1x edle verchromte Tanzmatte aus solidem Metall für PS2**
- **1x Tanzspiel "Dance Dance Revolution Extreme" (Japan-Import für PS2)**
- **1x USB Memory-Adapter samt Mega-Memory-Card für Gamecube**



Schreibt den korrekten Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag GmbH
Stichwort: Tanzbein
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 9. Februar 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

LAST RESORT



MAX PAYNE 2

Bullet-Time-Taktik:

Auch im zweiten Teil des Film-Noir-Actiondramas ist der 'Bullet-Time'-Zeitlupenmodus Eure wichtigste Waffe. Die effektivsten Taktiken im Umgang mit Max' Spezialfähigkeit findet Ihr hier zusammengefasst. Generell solltet Ihr nach größeren Gefechten immer warten, bis Euer 'Bullet-Time'-Konto wieder nachgefüllt ist. Ohne steten Gebrauch der Zeitbremse habt Ihr kaum Chancen.

Nachladen in Zeitlupe:

Sämtliche Bleispritzen (auch die Shotgun) werden im 'Bullet-Time'-Modus wesentlich schneller nachgeladen als in Normalzeit. Gerade bei langen Gefechten könnt Ihr den Gegnermassen so ein tödliches Dauerfeuer entgegensetzen, ohne gleich Euer gesamtes Zeitkontingent zu verbrauchen.

Rechtzeitige Zeitlupe:

Oftmals erweist es sich als nützlich, die Superzeitlupe zu aktivieren, bevor Ihr einen Raum mit vielen Gegnern stürmt. Löst den Ausweich-Move aus, sobald Ihr das Mündungsfeuer der Gegner seht und versucht gleichzeitig möglichst präzise Kopfschüsse zu verteilen. Erledigte Feinde füllen Euer Zeitkonto wieder auf. So könnt Ihr mit etwas Übung auch größere Gangsteraufgebote erledigen, ohne den schützenden 'Bullet-Time'-Modus verlassen zu müssen.

Nahkampf-Tipps:

Zu guter Letzt noch einige Nahkampf-Tipps für den sparsamen Action-Helden: Seid Ihr auf der Flucht, könnt Ihr Verfolgern hinter Ecken und Durchgängen auflauern und sie mit Nahkampfattacken erledigen. Einzelne Bösewichte bringt Ihr einfach durch Anspringen zu Fall. Darniederliegende Opponenten sind extrem anfällig für Schläge und Tritte.



MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Schnellstart:

Am Anfang jedes Rennens könnt Ihr auch auf dem Gamecube den "Mario Kart" typischen Schnellstart auslösen und Eurer Konkurenz davonbrausen. Wartet, bis das vorletzte Licht der Startampel erloschen ist, und drückt die Beschleunigungs-Taste, kurz bevor das letzte Signal aufleuchtet. Mit etwas Übung und korrektem Timing verschafft Ihr Euch so schon am Anfang eines Rennens den entscheidenden Vorteil.

Schnellstart nach Unfall:

Seid Ihr von der Strecke abgekommen oder in ein Loch geplumpst, werdet Ihr von Lakitu zurück auf die Fahrbahn verfrachtet. Gebt erst Gas, wenn Eure Räder ganz knapp über dem Boden schweben, um auch in dieser misslichen Lage einen Schnellstart hinzulegen.

Pilzwägen:

Wenn Ihr Euch den Verkehr auf der 'Mushroom City'-Strecke genauer anseht, erkennt Ihr Fahrzeuge, die in Farbe und Form den Pilz-Items ähneln. Wenn Ihr diese Pilzwägen rammt, wird Euch von hinten ein Turbopilz zugeworfen.

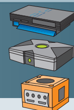
Neuer Startbildschirm:

Sobald Ihr alle Cups und den 'Mirror'-Modus durchgespielt habt, könnt Ihr ein neues Titelbild und eine Danksagung der Progammierer bestaunen.



NGC Korrektes Timing: Mit feurigen Abgasen zieht Ihr der Konkurenz davon!

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



Cheat-Nachschlag:

Zusätzlich zu den Tipps, die Ihr in dem Player's Guide der Ausgabe 01/04 nachlesen könnt, haben wir hier noch eine Hand voll weiterer Codes und Kniffe für das Finale der Ring-Saga zusammengetragen. Für welches System die Cheats gelten, verrät Euch die Farbe der Schrift. Die Cheats gebt Ihr auf allen drei Systemen in der Spielpause ein. Haltet dabei alle Schultertasten, seien es vier oder zwei, gedrückt.

PS2:

1.000 Erfahrungspunkte für Aragorn
↑ ■ ▲ ✖

1.000 Erfahrungspunkte für Frodo
↑ ▲ ↑ ↓

1.000 Erfahrungspunkte für Gandalf
↑ ● ▲ ↑ ↓

1.000 Erfahrungspunkte für Gimli
● ● ▲ ✖

1.000 Erfahrungspunkte für Legolas
✖ ▲ ↑ ✖

1.000 Erfahrungspunkte für Sam
▲ ✖ ↓ ✖

Xbox:

1.000 Erfahrungspunkte für Aragorn
↑ X Y A

1.000 Erfahrungspunkte für Frodo
↓ Y ↑ ↓

1.000 Erfahrungspunkte für Gandalf
B Y ↑ ↓

1.000 Erfahrungspunkte für Gimli
B B Y A

1.000 Erfahrungspunkte für Legolas
A Y ↑ A

1.000 Erfahrungspunkte für Sam
Y A ↓ A

Gamecube:

1.000 Erfahrungspunkte für Aragorn
↑ B Y A

1.000 Erfahrungspunkte für Frodo
↓ Y ↑ ↓

1.000 Erfahrungspunkte für Gandalf
X Y ↑ ↓

1.000 Erfahrungspunkte für Gimli
X X Y A

1.000 Erfahrungspunkte für Legolas
A Y ↑ A

1.000 Erfahrungspunkte für Sam
Y A ↓ A

Bonus-Charaktere:

Die 'Schicksalsklüfte' haben's in sich: Sobald Ihr diesen letzten Level gelöst habt, dürft Ihr nicht nur die in Ausgabe 01/04 beschriebenen Palantire in Besitz nehmen, sondern könnt dem Mordor-Gezücht mit drei neuen Charakteren auf den Pelz rücken. Die Hobbits Merry und Pippin sowie Gondors Heermeister Faramir verstärken jetzt die Reihen der Helden. Sie sind sowohl im Single- als auch im Coop-Modus anwählbar.

▪▪▪ MAN!AC Tipps-Hotline ▪▪▪
0190/88241228

Kompetente Hilfe: Kein Weiterkommen mehr bei eurem Lieblingsspiel? Ob zu wenig Munition, unterbelichtete Heldentruppe oder kniffliger Endgegner: Unsere Tipps-Hotline weiß bestimmt Rat. Ab sofort erhaltet Ihr unter 0190/88241228 (1,86 Euro/Min) kompetente Hilfestellung zu allen Videospielen für Playstation 2, Gamecube und Xbox. Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Eure Fragen täglich von 8-24 Uhr, natürlich auch am Wochenende. Haben die Mitarbeiter nicht gleich einen entsprechenden Tipp parat, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Eurem nächsten Anruf wissen sie dann Bescheid, und Ihr spart Euch teure Wartezeiten am Telefon.

MANHUNT

Freispielbare Cheats:

Vor das Schummelvergnügen haben die "Manhunt"-Designer die Arbeit gesetzt. Die folgenden Cheats funktionieren erst, wenn Ihr in allen Levels des Spiels eine 'Fünf Sterne'-Wertung einheimst. Dazu müsst Ihr die höchste Schwierigkeitsstufe meistern. Schicke Artworks schaltet Ihr schon mit drei Sternen frei. Die Cheats aktiviert Ihr im Hauptmenü.

Unverwundbarkeit
■ ■ ■ ↓ ■ ↓ ● ↑
Regeneration
R2 → ● R2 L2 ↓ ● →
volle Ausrüstung
R1 R2 L1 L2 ↓ ↑ ← ↑
Superschlag
L1 ▲ ▲ ▲ ● ● ● R1
'Runner'-Modus
R2 R2 L1 R2 ← → ← →
Stille-Modus
R1 L1 R1 L1 → ← ← ←
Helium-Modus
R1 R1 ▲ ● ■ L2 L1 ↓
Affen-Skin
■ ■ R2 ↓ ▲ ■ ● ↓
Schweine-Skin
↑ ↓ ← ← R1 R2 L1 L1
Häschen-Skin
← R1 R1 ▲ R1 R1 ■ L1

Bonusspiele:

Die zusätzlichen Daddeleien aktiviert Ihr, indem Ihr in jeweils fünf zusammenhängenden Levels ein 'Drei Sterne'-Prädikat einheimst. Unsere Liste gibt Auskunft, welche Minispiele sich hinter den Levelgruppen verbergen.

Hard as Nails
Level 1-5
Brawl-Game
Level 6-10
Monkey See, Monkey Die!
Level 11-15
Time 2 Die
Level 16-20

God-Mode:

Gottgleiche Macht bekommt Ihr verliehen, wenn Ihr den Fetisch-Modus von "Manhunt" komplett durchspielt. Sichert nach dem 'Game Over'-Bildschirm Euren Spielstand und tippt im Startmenü des Spiels die folgende Kombination ein.

↓ ↓ ● ↑ ■ ▲ ■ R2 ↑ ↑ L1 ▲

BATMAN: RISE OF SIN TZU

PS2-Cheats:

Der dunkle Ritter hat bei seinem aktuellen Konsolenabenteuer leichtes Spiel, wenn Ihr auf seine Schummel-Superkräfte zurückgreift. Im Startbildschirm der PS2-Version von "Batman : Rise of Sin Tzu" haltet Ihr die Tasten **L1** + **L2** + **R1** + **R2** gedrückt und gebt eine der folgenden Cheat-Kombinationen ein.

alle Charaktere auf 100 Prozent
↑ ↑ ← ← → → ↓ ↓
unendlich Combo-Balken
← → ↑ ↓ → ← ↓ ↑
unendlich Energie
↑ → ↓ ← ↑ ← ↓ →
'Dark Knight'-Modus freischalten
↓ ← → ↑ ↑ → ← ↓
alles freischalten
↓ ↑ ↓ ↑ ← → ← →

Xbox-Schummeleien:

Im Einstellungs-Bildschirm haltet Ihr die Tasten **L** + **R** gedrückt und benutzt einen der folgenden Codes für die Xbox-Fassung der Superheldenaction.

unendlich Combo-Balken
← → ↓ ↑ ↑ ↓ → ←
unendlich Energie
↓ → ↓ ← ↓ ← ↓ →
'Dark Knight'-Modus
→ ↑ ↑ → ← ↓ → ↑
alle Upgrades
↓ ↑ ↓ ← ↓ → ↑ ↓
alles freischalten
← ↓ ← → ← ← ↓ →

Gamecube-Codes:

Habt Ihr die Gamecube-Version von "Batman: Rise of Sin Tzu" zu Hause liegen, dann gebt die Cheats ein, wenn Ihr Euch zwischen Story- und Challenge-Modus entscheiden müsst. Während der Eingabe haltet Ihr die linke und rechte Schultertaste gedrückt.

unendlich Combo-Balken
← → ↓ ↑ ↑ ↓ → ←
unendlich Energie
↑ → ↑ ← ↓ ← ↓ →
'Dark Knight'-Modus
→ ↑ ↑ → ← ↓ → ↑
alle Upgrades
↓ ↑ ↓ ← ↓ → ↑ ↓
alles freischalten
↑ → ↑ ← ↓ ← ↓ →

FINDET NEMO

Monster-Cheats:

Kein Scherz! Die Cheats für "Findet Nemo" sind wirklich so grauenhaft lang. Am Farbcode erkennbar sind hier nacheinander die Tastenkombinationen für die PS2-, Xbox- und schließlich die Gamecube-Version aufgelistet. Gebt die Buttonkolonnen im Titelbildschirm ein und startet oder ladet ein Spiel. Das Cheat-Menü und die Levelanwahl erreicht Ihr via Pausenbildschirm. Der Unverwundbarkeits-Cheat funktioniert nicht in allen Levels.

Unverwundbarkeit
▲ ■ ■ ● ● ● ▲ ▲
■ ■ ■ ● ● ● ● ■ ▲
● ● ● ■ ● ▲ ● ● ■
● ● ▲ ● ■ ● ● ● ▲
Bonuslevel
▲ ■ ● ● ■ ▲ ▲
■ ● ● ■ ▲ ▲ ● ■
▲ ■ ● ● ■ ▲
Endcredits
▲ ■ ● ▲ ▲ ■ ● ▲ ■
● ▲ ■ ■ ● ▲ ■ ● ▲
■ ● ● ▲ ■ ●
Levelauswahl
▲ ▲ ▲ ■ ■ ● ■ ▲ ●
■ ▲ ■ ▲ ■ ▲ ● ▲ ▲
Unverwundbarkeit
Y X X B B B Y Y X X X
B B B B X Y B B B X
B Y B B X B B Y
B X B B B Y
Bonuslevel
Y X B B X Y Y X B B
X Y Y B X Y X B B X Y
Endcredits
Y X B Y Y X B Y X B Y
X X B Y X B Y X B B Y X B
Levelauswahl
Y Y Y X X B X Y B
X Y X Y X Y B Y Y
Unverwundbarkeit
Y X X B B B Y Y X X X B B
B B X Y B B B X B
Y B BX B B Y
B X B B B Y
Bonuslevel
Y X B B X Y Y X B B X
Y Y B X Y X B B X Y
Endcredits
Y X B Y Y X B Y X B Y X X
B Y X B Y X B B Y X B
Levelauswahl
Y Y Y X X B X Y
B X Y X Y X Y B Y Y

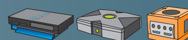
MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Schummeln für die Ehre:

Im Passwort-Bildschirm von Electronic Arts' Ego-Ballerei könnt Ihr etliche Codes eingeben. Nachfolgend sind die Passwörter für alle drei Versionen aufgelistet. Orientiert Euch an den Konsolenfarben.

'Achilles Head'-Modus
MANDARIN
alle Levels freischalten
BUTTERFLY
alle Replay-Items
GARIBALDI
Kugelschild
TANG
Perfektionist-Modus
HOGFISH
unsichtbare Soldaten
TRIGGER
Gummigranaten-Modus
DAMSEL
Silberkugeln
TILEFISH
unendlich Munition
GOBY
Scharfschützen-Modus
PUFFER
'Achilles Head'-Modus
CARDINAL
alle Replay-Items
BOXFISH
Kugelschild
WRASSE
Unsterblichkeit
BANNER
unsichtbare Soldaten
PAROTT
Gummigranaten
BETTA
Silberkugeln
BATFISH
unendlich Munition
JAWFISH
alle Levels freischalten
TUSKFISH
alle Levels freischalten
ALBINO
Scharfschützen-Modus
LELEUPI
Kugelschild
GOURAMI
Unsterblichkeit
BENGAL
unsichtbare Soldaten
ZEBRA
Gummigranaten
MOOR

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Cheats für alle:
Für alle drei Versionen von "Need for Speed Underground" findet Ihr in diesem Kasten Cheats. Die aufgelisteten Tastenkombinationen gelten der Reihe nach für PS2, Xbox und Gamecube. Die Cheatcodes lassen sich vom Hauptmenü des Spiels aus aktivieren.

PS2:

Circuit Tracks freischalten
↓ R1 R1 R1 R2 R2 R2 ■

Drag Tracks freischalten
→ ■ ← R1 ■ L1 L2 R1

Drift Tracks freischalten
← ← ← ← → R2 R1 L2

Sprint Tracks freischalten
↑ R2 R2 R2 R1 ↓ ↓ ↓

Drift-Physik freischalten
R1 ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ L1

Xbox:

Circuit Tracks freischalten
↓ R R R Schwarz Schwarz Schwarz X

Drag Tracks freischalten
→ X ← R X L Weiß Schwarz

Drift Tracks freischalten
→ → → → ← Schwarz R Weiß

Drift Tracks freischalten (alternativ)
← ← ← ← → Schwarz R Weiß

Sprint Tracks freischalten
↑ Schwarz Schwarz Schwarz R ↓ ↓ ↓

Drift-Physik freischalten
R ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ L

unendlich Nitro
A B Y Y A A B

Gamecube:

Circuit Tracks freischalten
Control-Stick ↓ R R R X X X Z

Drag Tracks freischalten
→ Z ← R Z L Y X

Drift Tracks freischalten
← ← ← ← → X R Y

Sprint Tracks freischalten
↑ X X X R ↓ ↓ ↓

Drift-Physik freischalten
R ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ L

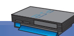
Punkte für Asphaltgebäck:
Schlagt eine Richtung ein und haltet gleichzeitig die Tasten für Handbremse und Gas gedrückt. Nach zwei Sekunden löst Ihr die Handbremse wieder. Euer Bolide vollführt jetzt eine 360°-Drehung auf dem Asphalt. Für diese 'Doughnout' genannten Manöver erhaltet Ihr eine überschaubare Menge an Style-Punkten. Um Eure Style-Wertung zu verbessern, könnt Ihr Eure Rennsemmel einfach immer weiter schleudern lassen.

Felgentrick:
Um einen Satz Felgen an einen Wagen zu schrauben, der eigentlich die falsche Größe hat, montiert Ihr die Dinger einfach an einem beliebigen Fahrzeug mit den richtigen Abmessungen. Jetzt verkauft Ihr den Schlitten und ersteht dafür Eure Wunschkarosse. Die Felgen bleiben am Reifen. Sobald Ihr nachjustiert, verschwinden sie allerdings.

▪ ▪ ▪ MAN!AC ▪ ▪ ▪ Faxabruf

Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

Aggressive Inline (1 Seite)	0190/829076201
Blood Omen (8 Seiten)	0190/829076202
DOAX (4 Seiten)	0190/829076214
Drakan (8 Seiten)	0190/829076211
Final Fantasy 10 (2 Seiten)	0190/829076203
Gran Turismo Concept (2 Seiten)	0190/829076212
Legend of Zelda WW (4 Seiten)	0190/829076222
Lost Kingdoms (2 Seiten)	0190/829076215
Munch's Oddysee (6 Seiten)	0190/829076204
Pikmin (2 Seiten)	0190/829076205
Ratchet & Clank	0190/829076218
Shenmue (5 Seiten)	0190/829076206
Silent Hill (2 Seiten)	0190/829076221
Soul Reaver (4 Seiten)	0190/829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190/829076208
Splinter Cell	0190/829076219
Super Mario Sunshine (6 Seiten)	0190/829076216
Tekken 4 (2 Seiten)	0190/829076217
Tenchu (4 Seiten)	0190/829076220
Turok Evolution (2 Seiten)	0190/829076213
Virtua Fighter 4 (7 Seiten)	0190/829076209
V-Rally 3 (2 Seiten)	0190/829076210



NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER

Unendlich viel Geld:
Benutzt den Cheat im Hauptmenü.
← ← → → R2 L2 L2 R1 ■ ▲



PROJECT GOTHAM RACING 2

Geometry Wars:
Wenn Ihr die Garage von "Project Gotham Racing 2" genauer untersucht, könnt Ihr einen Spielautomaten entdecken. Lauft zu der Arcade-Maschine und drückt die **A**-Taste, um das witzige Bonus-Spiel "Geometry Wars" anzutesten.

Bonus-Autos:
Die fünf Bonuswagen, die im Showroom ausgestellt werden, könnt Ihr freischalten, indem Ihr die folgenden Aufgaben im 'Kudos Challenge'-Modus erledigt.

Delfino Feroce
Kudos Challenge: Stahl-Wertung

Ferrari 250 GTO
Kudos Challenge: Bronze-Wertung

Mercedes CLK-GTR
Kudos Challenge: Silber-Wertung

Porsche 911 GT1
Kudos Challenge: Gold-Wertung

TVR Cerbera Speed 12
Kudos Challenge: Platin-Wertung

MARIO & LUIGI



Hermie und Sprangle:
Nachdem Ihr das Sternbohnen-Teil in der Lachlagune geborgen habt, verlangt Hermie einen Ersatz für das gute Stück. Geht von ihm aus nach Süden und dann nach Osten. Ein schwarzer Felsen versprerrt Euch den Weg. Beseitigt ihn mit dem Ultra-Hammer. Dahinter sitzt Sprangle, der nur darauf wartet, Hermies Wunsch zu erfüllen. Als Belohnung gibt es eine besondere Medaille für die Brüder.

Hindernis-Parcours 1:
Im Norden von Schloss Bohnia, westlich vom Eingang des Tales, gibt es eine winzige Höhle, in die nur Zwergen-Mario hineinpasst. Drinnen müsst Ihr einen Hindernislauf überstehen, an dessen Ende ein '1 Up'-Pilz winkt. Springt von dort auf die letzte Plattform zurück und weiter auf das überhängende Dach, um eine 'High End'-Medaille angesteckt zu bekommen.

Hindernis-Parcours 2:
Ebenfalls nördlich von Schloss Bohnia findet Ihr eine zweite Mini-Höhle. Zum Eingang müsst Ihr Euch allerdings erst mit diversen Brüder-Aktionen vorarbeiten. Drinnen springt Mini-Mario über die Stacheln und weicht den Funken aus. Am Ende darf er als Belohnung eine robuste Eisenhose mitnehmen.

Hindernis-Parcours 3:
Im Westen des Bohnenschlosses kann sich Luigi unter einem Zaun durchbuddeln. Danach geht's nach Norden in eine dritte Hindernis-Höhle, in der Ihr einen Goldpilz abstauben könnt.

Wasserspiele 1:
Hüpft am Weststrand der Surfer-Insel ins Meer und krault ein bisschen in der Gegend herum. Am Grund sind insgesamt sieben Kicherbohnen verborgen, die Ihr für Attribut-steigernde Tränke braucht.

Wasserspiele 2:
Einen Bildschirm nördlich und einen westlich von der Oho-Oase liegt noch ein Kicherbohnen-Whirlpool. Auch in diesem Planschbecken könnt Ihr die humorigen Hülsenfrüchte vom Grund bergen. Außerdem führt eine gelbe Röhre zu einem '1 Up'-Pilz.

Blutgeld:
Hämmert Mario auf Zwergengröße und führt jetzt den Doppelsprung aus. Solange Luigi über Mario in der Luft schwebt, setzt Ihr mit Mario nach und springt von unten gegen seinen Bruder. Luigi verhält sich jetzt wie ein Münzblock und lässt brav ein Geldstück fallen. Der Auswurf kostet ihn allerdings einen Lebenspunkt. Der Trick funktioniert nicht, wenn Luigi nur noch einen Lebenspunkt übrig hat. Nutzt den Kniff, um unendlich Münzen zu bekommen: Ein Energiepilz für 25 HP kostet keine 25 Münzen!

GEBT EUCH DEN WAHNSINN JEDEN MONAT

12 AUSGABEN FREI HAUS

für 34 €

NUR FÜR KURZE ZEIT
Abo + GameTracks Musik-CD* für nur
39 Euro

Du hast die Wahl: Entweder Du entscheidest Dich für das MAN!AC-Standard-Abo, oder Du wählst unser *Bonusangebot: Abo mit GameTracks, der MAN!AC Musik-CD mit 50 Minuten Videospiele-Tracks!

BACK ISSUES



Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Pro Heft 3,30 Euro inkl. Versandkosten

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN Hefte! Den Gesamtbetrag lege ich in **BRIEFMARKEN** (6x 55 Cent) bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR BITTE DIESE AUSGABEN:

7/96	9/96	10/97	10/98	2/00	4/00	7/00	9/00	10/00	11/00	3/01
4/01	5/01	6/01	7/01	8/01	9/01	10/01	11/01	12/01	1/02	2/02
3/02	5/02	6/02	7/02	8/02	9/02	10/02	11/02	12/02	1/03	2/03
3/03	4/03	5/03	6/03	7/03	8/03	9/03	10/03	11/03	12/03	1/04

PRO HEFT 3,30 EURO IN BRIEFMARKEN (6 X 55 CENT)

ABO

Tel. 089/85709227

Aboservice:

Consodata
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg

Ich abonniere MAN!AC für zunächst ein Jahr:

- O Standard-Abo für 34 Euro (Ausland 44 Euro)
- O Bonus-Abo mit Musik-CD für 39 Euro (Ausland 49 Euro) mit GameTracks

Will ich MAN!AC nicht länger haben, teile ich dies der Aboverwaltung vor der Erhalt der 12. Ausgabe mit. Andernfalls verlängert sich mein Abo um ein weiteres Jahr.

Mein Abo kann ich jederzeit bei Consodata, MAN!AC-Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg zum Ende der Bezugszeit kündigen.

Gewünschte Zahlungsweise: ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug (geht am schnellsten)

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

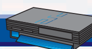
Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Consodata, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

Ghosthunter


Playstation 2

Player's Guide – Teil 2

Nachdem Lazarus heil aus der Schule herausgekommen ist, darf er sich in der zweiten Hälfte von "Ghosthunter" als Geisterschiffsjunge und Knastbruder versuchen, am Schluss will noch eine Militärbasis von allerlei Spuk befreit werden. Der zweite Teil unseres Player's Guides bringt Euch bis zum Endgegner. *mw*

Geisterschiff

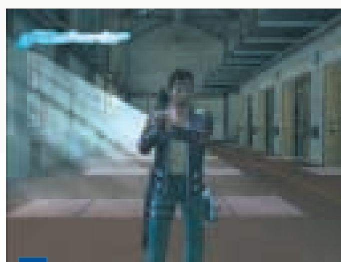
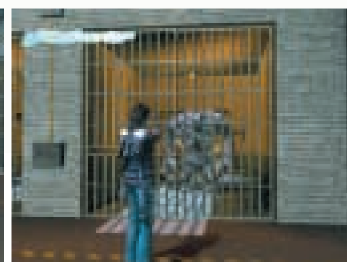
Am Fuß der ersten Treppe springt Ihr in den Geschützturm eines Panzers und verschafft Euch ballernderweise Zugang zum nächsten Raum. Sammelt die Munition hinter dem rechten Panzer auf und bestückt damit den Tank auf der linken Seite. Jetzt könnt Ihr den Eingang zum nächsten Abschnitt freisprengen. Kämpft Euch bis zu einer Lagerhalle vor und fangt dort alle Fußtruppen und den 'Gatling Gunner' ein, der den Lift blockiert. Nehmt den gesäuberten Aufzug in die nächste Etage. Oben wendet Ihr Euch nach links und schießt im ersten Kühlraum auf den Schalter für den Ausgang. Links könnt Ihr in das nächste Gefrierlager vordringen, wo Ihr die Kontrolleinheit für das Druckventil unter Beschuss nehmt. Spurtet durch die sich schließende Tür. In der letzten Kühlkammer wechselt Ihr zu Astral, um das Hindernis aus dem Weg zu räumen und betätigt als Lazarus den Türschalter. Links in der Küche fangt Ihr den 'Detonator' ein, danach geht es nach rechts das Promenadendeck entlang, an dessen Ende Ihr Euch die Stufen emporkämpft.

Maschinenraum

Von der Brücke aus steigt Ihr die Treppe hinunter und betretet die Kabine mit den aggressiven Tentakeln. Ignoriert die Fangarme und folgt der Stromleitung. Sie führt zu einem Detonationsmechanismus den Ihr benutzt, um alle Tentakeln und die verschlossene Tür am Ende des Korridors zu sprengen. In den nächsten Kabinen weicht Ihr wieder den Fangarmen aus und folgt der Leitung zu einem weiteren Zünder, mit dem Ihr auf bewährte Weise verfahrt. Folgt jetzt dem Korridor und haltet Euch rechts, bis Ihr in einem Raum eine Prise Dynamit findet. Kehrt zurück und folgt jetzt der Leitung, die von der Tür auf der anderen Seite des Korridors ausgeht. Am Ende des Kabels platziert Ihr das Dynamit und zündet es von besagter Türe aus, um ein Loch in den Boden zu sprengen. Klettert durch die Öffnung nach unten und sammelt die vier Dynamitstangen in den Kajüten auf, ohne Euch von den Tentakeln in den Gängen erwischen zu lassen. Im Maschinenraum wechselt Ihr zu Astral, schwebt durch den Deckenrost in den Ballsaal und entfernt per Poltergeist-Fähigkeit die Trümmer von der Tür zum unteren Stockwerk. Jetzt kann Lazarus den Ballsaal betreten und die Sprengladungen auf dem Umgang platzieren. Kehrt zurück nach unten und aktiviert die Dynamitladungen. Durch das aufgesprengte Haupttor des Ballsaals erklimmt Ihr die Treppen, die zum zwei Stockwerke höher gelegenen Maschinenraum führen. Schlüpft in den Schornstein und betätigt unten den Zünder. Durch die entstandene Öffnung erreicht Ihr einen Punkt, von dem aus Ihr Astral rufen könnt. Fliegt mit der schönen Gespensterlady durch das Wasser am Fuß des Schornsteins und wendet Euch im folgenden Korridor erst nach links und dann nach rechts.

Pumpen & Dampfmaschinen

Steuert Astral durch den Korridor gegenüber vom Pumpenraum und betätigt oben den Schalter im 'Revenant'-Modus. Jetzt geht's im Pumpenraum ganz nach unten, wo die blockierte Tür mit Astrals Poltergeist-Fähigkeit fest verschlossen wird. Mit Lazarus folgt Ihr nun zunächst Astrals Weg. Im Treppenhaus wendet Ihr Euch nach unten und geht am Ende des Korridors links, wo Ihr durch das Loch im Boden in den Maschinenraum gelangt. Bahnt Euch einen Weg zum Kolbenraum und beendet hier den 'Detonator'-Spuk. Gebt dann Fortesque von oben Feuerschutz, bis er die Sprengladung am letzten Tor angebracht hat. Hinter dem Tor klettert Ihr die Leiter nach oben und schleicht durch die monsterverseuchten Räume bis zum Maschinisten, den Ihr von der Wand schießt. Den zweiten Mechaniker befreit Ihr mit Astral, die Ihr vom Warp-Punkt unter dem Hauptmaschinenraum aus rufen könnt. Der Kerl versteckt sich im Wasser. Lazarus durchquert die inzwischen von Tentakeln befreiten Räume, erklettert die Leiter und erlöst oben den letzten Schrauberling.

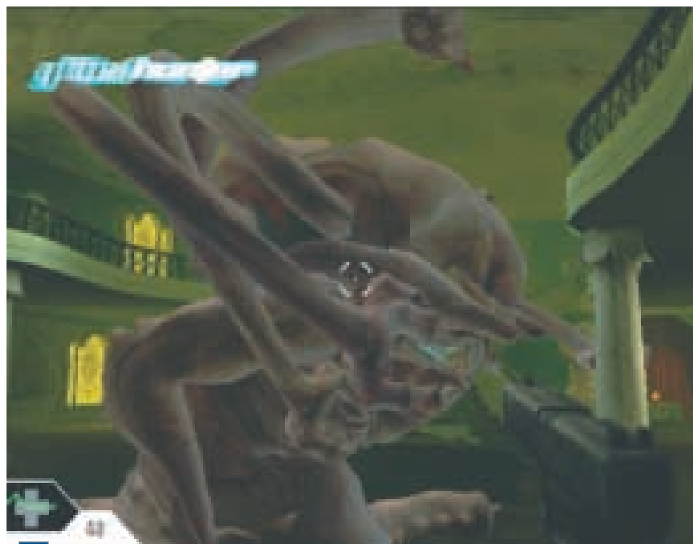
PS2 In der letzten Zelle des Hochsicherheitstraktes sitzt ein Revenant ein. Wenn Ihr später seinen Körper übernehmt, müsst Ihr die hinter ihm liegende Wand zerbröseln.

Das Wasserbiest

Fortesque ballert Granaten in die Eingeweide des Endgegners: Zielt auf die Projektile, um sie zu zünden. Fangt die Seele mit der Granate ein und wiederholt die Prozedur drei mal.

Gespenstergefängnis

Vom Dock aus führt Euch der Weg an Land und von dort aus nach links. Folgt dem Pfad bis zum Wachhaus



PS2 Im Maul des widerlichen Wassermonsters könnt Ihr die Granate erkennen. Beeilt Euch und bringt sie mit einem Schuss zur Explosion, bevor es sie wieder ausspuckt.



PS2 Schrottplatzboss die Erste: Sucht mit der Geistersichtbrille den Torsobereich des Riesenroboters ab. Irgendwann entdeckt Ihr den Poltergeist.

und durchquert es, um auf die andere Seite der Autoblockade zu gelangen. Kämpft Euch durch die Kirche bis zum Strand und sucht dort den Zugang zum Kanal. Am Ende der Kanalisation bringt Euch ein Lift zur Kläranlage. Klettert im ersten Raum bis zum Boden und sucht den Durchgang zum zweiten Segment. Hier könnt Ihr durch einen weiteren Tunnel zum dritten Teil des Klärkomplexes gelangen, von wo aus Ihr Astral kontaktieren könnt. Wendet die 'Bessenheit'-Fähigkeit auf den Bohrer im zweiten Raum an und treibt ihn zur Arbeit an. Bearbeitet die Gleise für die Gerölltransporter unter dem Bohrer so, dass der Wagen von den Gleisen fällt und eine Schutthalde entsteht, an der Lazarus zum Ausgang im zweiten Raum emporklettern kann. Fahrt per Lift in die Heizkammer und schlüpft dort unter Dampfschwaden und Rädern durch. Von der darüber liegenden Dusche aus könnt Ihr in den Krankenhausflügel wechseln, sobald Ihr den Ausgang mit dem Schalter auf der Empore entriegelt habt. Nachdem alle Wachen eingefangen wurden, erscheint ein Zwischenboss.

Der Zellentrakt

Vom Eingang aus geht Ihr nach rechts, bis Ihr in einen Raum mit klingelnden Telefonen gelangt. Nehmt alle Anrufe an – ein Geist erscheint und lässt eine Rose fallen, die Ihr aufklaubt. Vom Eingang aus könnt Ihr jetzt einen Portal-Punkt erreichen, von dem aus Ihr mit Astral nach unten gleitet und vom Körper einer Wache Besitz ergreift. Öffnet mit ihm die Doppeltüren und fliegt hindurch. Durchquert die Waffenkammer und huscht weiter durch eine Deckenöffnung bis zu einem eingesperrten 'Revenant'. Besetzt dessen Körper und zerlegt die bröckeligen Mauern, um Lazarus den Weg zu den Todeszellen zu ebnen. Hier sucht Ihr die offene Zelle mit der Blumenvase und legt die Rose hinein. Die nun erscheinende Treppe steigt Ihr empor und nehmt dort die Fotografie vom Bett. Zurück im Todestrakt bringt Ihr das Foto im leeren Bilderrahmen an der Wand einer weiteren offenen Zelle an. Nach der Unterhaltung mit dem einsamen Mädchen links im Haus kehrt Ihr zur Rose zurück, die Ihr erneut untersucht. Wieder im Haus, nehmt Ihr im Schlafzimmer des Mädchens auf der linken Seite den Teddybär mit. Kehrt ein letztes Mal zum einsamen Mädchen zurück und präsentiert Ihr das Kuscheltier. Als dank erhaltet Ihr Braut und Bräutigam. Bringt das Paar zur letzten Zelle.

Dead Man Walking

Nach der Zwischensequenz beim elektrischen Stuhl folgt Ihr Richmond zu einem Zwischengegner. Weicht dem 'Guardian' aus und zielt auf die Sicherungskästen an der Seite der Generatoren. Nachdem Ihr die gesamte Stromzufuhr hochgejagt habt, könnt Ihr den 'Guardian' umpusten und werdet alsdann zum Schrottplatz gebracht. Folgt dem Pfad durch die Autowracks, bis Ihr zu einem Truck kommt. Ein paar Schüsse bringen den Laster zum Rauchen, was zwei Poltergeister enthüllt, die Ihr flugs einfangt. Den nächsten Poltergeist macht Ihr sichtbar, indem Ihr den über ihm hängenden Wassertank perforiert. Habt Ihr den Polterproleten exorziert, erhaltet Ihr das fehlende Teil für die Schrottpresse. Schreitet voran bis zum Endgegner des Schrottplatzes.

Schrottboss

Setzt Euer Geistersuchgerät auf und untersucht das Metallungetüm. Schießt drei mal auf den Poltergeist, der auf der Schulter des Monsterkranes herumlungert. Jetzt spurtet Ihr zum Leuchtturm. Mit dem Sichtgerät beobachtet Ihr von dort aus den Schrottboss. Sobald der Scheinwerferstrahl den Poltergeist sichtbar macht, nehmt Ihr den Störenfried aufs Korn.

Militärbasis

Fangt in den ersten Kammern die blauen Geister, um Zugang zum jeweils nächsten Raum zu bekommen. Folgt Richmond durch die Kommandozentrale und fangt vor den Dekontaminationstoren einen weiteren Geist, um ins Zentrum der Basis einzudringen. Schützt Richmond vor dem Todesengel, bis er die Türen zum Frachtraum gehackt hat. Hier erledigt Ihr alle anderen Geisterjäger und drückt den Notschalter, sobald der Alarm ausgelöst wird. Fangt schließlich den 'Revenant' und folgt Richmond zur zweiten Ebene. Danach führt Euch der Professor ins Experimentierlabor, wo Ihr alle drei Geister einfangt. Ein Aufzug in der Ecke führt zur dritten Ebene. Holt Euch alle 'Revenants' und lauft Richmond in die vierte Ebene hinterher. Dringt vor bis zum Lift und aktiviert ihn. Hinter der nächsten Tür, die Richmond öffnet, warten zwei Zwischensequenzen auf Euch. Verlasst als 'Digital Richmond'-Roboter den Maschinenraum und wendet Euch nach links. Im Korridor etwas weiter nehmt Ihr die erste rechts und durchquert den Ebenenkern, bis Ihr nach unten durchfallt. Dreht Ihr Euch nach rechts und wandert in den Raum mit den blauen Geistern. Geht durch den Ausgang hinten rechts. Dahinter nach links und weiter bis zu einer kleinen Kammer auf der rechten Seite. Nach der Filmsequenz folgt Ihr dem Korridor und nähert Euch im nächsten Raum auf der rechten Seite dem Monitor. Als vergeistigter Lazarus dümpelt Ihr durch die Glasröhren in die weiße Sphäre und von dort in das dunkle Glasei. Im Kern sucht Ihr Euch die vertikale Röhre, durch die Ihr zwei Stockwerke bis zur zweiten Ebene emporsteigt. Nehmt von hier das diagonale Rohr ins Experimentierlabor und von dort die nächste senkrechte Röhre in die 'Eierkammer' auf der dritten Ebene. Schwebt durch den einzigen Ausgang und weiter in den Kern. Nach Lazarus' Wiederbelebung taucht Hawksmoore auf und nimmt nacheinander die Formen der drei letzten Bosse an. Entgeistert den Langweiler auf bewährte Weise.



PS2 Schrottplatzboss die Zweite: Erst wenn der Strahl des Leuchtturms den Poltergeist sichtbar macht, solltet Ihr Eure schützende Deckung verlassen und angreifen.

Baphomets Fluch 3

Player's Guide – Teil 2

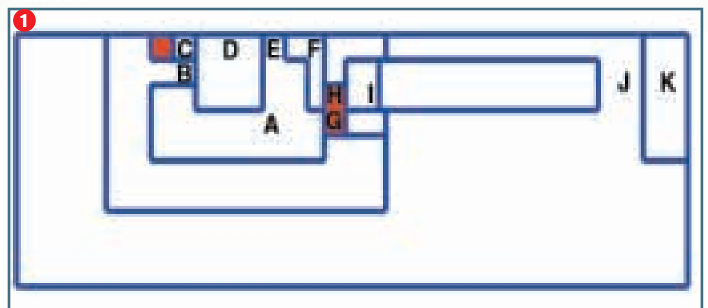
Abenteurer kommen nie zur Ruhe: Nachdem George und Freundin Nico sich schon im ersten Teil unserer Komplettlösung mit zahlreichen Knobeleien rumschlagen mussten, geht's nun gegen Obermotz Susarro. Der Player's Guide zeigt Euch, wie Ihr den Schurken stoppt. *tk*

Die Sache mit der Balance

Im Anschluss an das Bodenplatten-Rätsel (siehe MAN!AC 01/04) erwartet Euch die nächste harte Prüfung: Ihr sollt die antike Steinbrücke mit einem Gewicht beschweren, damit George den Abgrund überqueren kann. Mit unserem Schaubild 1 dürfte dies aber kein Problem sein: Wuchtet zuerst den Steinblock **H** zur Position **A**. Nun wandert Klotz **G** auf den mit **B** markierten Punkt. Hernach schiebt Ihr den ersten Block (liegt bei **A**) auf das Fleckchen **C**. Jetzt geht's an den dritten, bislang unbenutzten Felsbrocken: Dieser muss auf die als **D** eingezeichnete Position. Alsdann wird wieder der erste Steinblock (liegt bei **C**) bewegt: Schiebt ihn zu **E**. Jetzt kurz durchschnaufen und dann den Klotz, der auf **D** sitzt, nach **F** manövrieren. Im Anschluss bringt Ihr den Brocken **B** zurück zu seiner Startposition **G**. Dasselbe geschieht mit Steinblock **E**, der wieder auf **H** gehört. Noch eine Aktion, dann haben wir's geschafft: Den letzten Felsklotz schleift Ihr von seiner aktuellen Position **F** über die beiden anderen Boxen zum Endpunkt **I**. Bravo! Jetzt ist die Brücke im Gleichgewicht und George kann per Klettereinlage **J** den Ausgang **K** erreichen.

Die altertümliche Maschine

In der nächsten Höhle muss Euer Alter Ego eine alte Apparatur zusammensetzen. Anhand der Skizze 2 löst Ihr aber auch dieses Rätsel in Windeseile: Zuerst dreht Ihr die zentrale Platte um 180°. Jetzt schiebt George das Maschinenteil **1** in die Mitte, nur um es dort gleich danach 90° im Uhrzeigersinn zu rotieren. Nun könnt Ihr das Teil mit dem Motor (rechts auf unserer Zeichnung) verbinden. Alsdann dreht Ihr wieder die Bodenplatte um 90° im Uhrzeigersinn: Segment **2** lässt sich nun in die Mitte wuchten. Jetzt dreht Ihr das Ganze um 90° gegen den Uhrzeigersinn und schiebt schließlich auch Teil **2** gen Motor. Im Anschluss wandert Maschinen-Part Nummer **3** auf die zentrale Scheibe, welche Ihr dann um 180° dreht. Nun muss das Segment **3** wieder auf seine Ausgangsposition zurück. Die Scheibe lasst Ihr dann abermals um 180° rotieren und schiebt schließlich den Maschinenteil **3** zum Motor. Siehe da: Der Energiestrahl funktioniert.



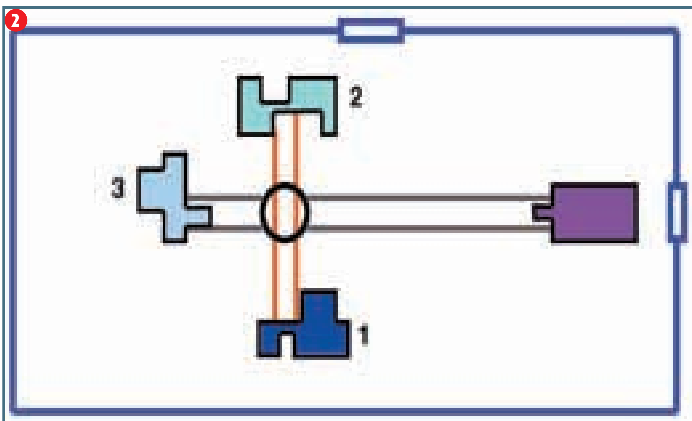
Bloß nicht verwirren lassen: Das Brücken-Rätsel wirkt auf den ersten Blick schwerer, als es tatsächlich ist – geht einfach mit ausreichend Geduld vor.

Spieglein, Spieglein an der...

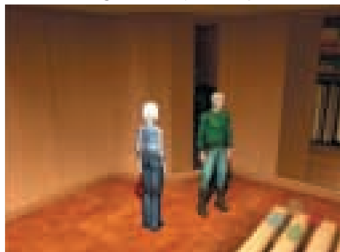
Der nächste Knobelraum fordert Euch ebenfalls mit einer komplizierten Aufgabe: Bewegt den Steinblock via richtig umgeleiteter Energiestrahlen. Hierfür beachtet Ihr wiederum unsere Zeichnung 3: Dreht zuerst den Spiegel **8** sowie den Spiegel **5** um 90° im Uhrzeigersinn. Betätigt dann zweimal den Spiegel mit der Nummer **4**. Jetzt noch Spiegel **6** um 90° gegen den Uhrzeigersinn rotieren lassen – schon bewegt sich der Steinblock automatisch nach links. Hernach dreht Ihr Spiegel **5** wieder in seine Ursprungsposition zurück (also 90° gegen den Uhrzeiger) und betätigt dann zweimal den Spiegel mit der Nummer **1**. Reflexions-Kollege **2** bewegt sich hingegen um 90° im Uhrzeigersinn. Jetzt spurtet Ihr zurück zum Maschinenraum: Dort kehrt George die Richtung des Energiestrahls um – der Steinblock gibt nun beide verborgenen Bereiche frei. Alsdann trefft Ihr Euch im eben geöffneten Geheimgang mit Nico: Befehlt ihr, eines der beiden Terminals zu bedienen, während Ihr das andere aktiviert – die Türe zum Höhlenausgang öffnet sich.

Das zweite Artefakt

Über einen Korridor erreicht Ihr den Zugang zum zweiten Artefakt: Der Türmechanismus lässt sich mit der Metalltafel aus Eurem Inventar öffnen. Allerdings fällt das Teil dauernd wieder raus. Ergo benutzt Ihr das rote Tuch, um die heiße Platte festzuhalten. Dumm nur, dass die Türe trotzdem immer dann zufällt, wenn George durchgehen will. Fragt doch einfach Nico, ob sie den Mechanismus für Euch betätigen kann – gebt Ihr aber vorher das rote Tuch! Sodann



Kein Problem für Adventure-Experten: Um die drei Maschinenteile auf den violetten Motor zu schieben, müsst Ihr kein kleiner Einstein sein.





PS2 Wandlungsfähige Helden: Nachdem Ihr Euch eine Uniform stibitzt habt (links), können George und Nico locker an den Wachen vorbei stolzieren (rechts).



XB Wo ist das verdammte Fenster? Durch geschickte Schieberei öffnet George den Weg ins nächste Szenario – ordnet die Kisten am besten in einer Reihe an.

kann George ins Energiezentrum eindringen und das zweite Artefakt einsacken. Bei der folgenden Fluchtsequenz rennt Ihr einfach los, springt über den Abgrund und klettert schließlich am Vorsprung hoch.
Zurück in Nicos Wohnung ackert Ihr sämtliche Dialog-Optionen durch.

Die Rückkehr zum Theater

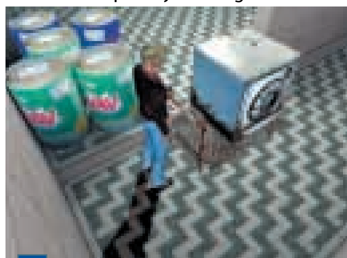
Geht mit Nico in den Umkleideraum, wo bei Eurem ersten Besuch noch der Safe stand – steigt durch das Loch nach unten. Im Korridor lauft Ihr nach links und betretet die erste Türe auf der rechten Seite. Sobald Nico den dortigen Koffer untersuchen will, wird sie von hinten attackiert. Schnappt Euch schnell die Vase und haut Flap so eins auf die Rübe. Nun kann Nico endlich den nächsten Raum (ein Büro) betreten: Das Auffinden des Sicherheitsreports beendet schließlich dieses Szenario.

In der Höhle des Löwen

Um durch das Tor zu kommen, lasst Ihr Nico den Knopf betätigen bzw. die Wache ablenken – nun kann George hinein schlüpfen. Jetzt folgt eine längere Schleichpassage: Passt auf Hunde, Wachen sowie Suchscheinwerfer auf! Nach einigen Klettereinlagen bzw. Kistenschiebereien erreicht Ihr den zweiten Hof. Dort steht Nico vor einem verschlossenen Tor und wartet auf Eure Hilfe. Ergo sucht Ihr nach dem Jeep: Im Fahrzeug befindet sich nämlich die benötigte Fernbedienung. Nun lasst Ihr Nico herein und lauft zu dem kleinen Verschlag: Eure Geliebte drückt hier den Knopf, damit George an die Brechstange kommt. Mit diesem Werkzeug traktiert Ihr den Kofferraum des Jeeps. Löst dann die Handbremse und schiebt den Karren gegen die Wand. Nun klettert Euer Helden-Duo über die Motorhaube auf die Mauer. Das dortige Abflussrohr kracht aber leider bei Georges Kletterversuch zusammen – Nico klaubt die Metallüberreste ein und geht zu der Limousine ganz links am Haus. Hier könnt Ihr problemlos in Susarros Anwesen einsteigen.

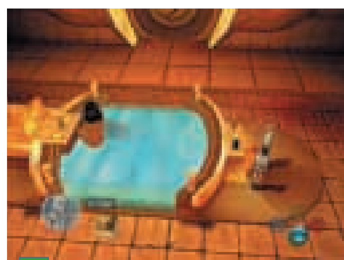
Die Waffen einer Frau

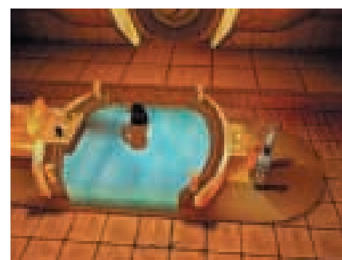
Nico verlässt sofort über die Treppe den Keller: Im Haus lauern überall Wachen. Entsprechend schleicht Ihr





PS2 Vom Haushaltsgerät zum Türöffner: Wenn Ihr die Waschmaschine korrekt auf dem Rollwagen platziert (links), lässt sich das verschlossene Tor auframmen (rechts).





XB Nur keinen Fehler machen: Wer beim Fluss-Rätsel zwei falsche Personen nebeneinander stellt, bekommt Horus' tödliche Rache zu spüren.

die seitliche Treppe hinauf und sucht nach dem großen Wohnraum. Am Boden liegen zwei Koffer: Öffnet beide und sackt Fön wie Perücke ein. Die Tasche mit dem Haarersatz besitzt außerdem ein Geheimfach, welches sich mit Nicos Bleistift knacken lässt – packt den Schleifstein ein. Mit dem Klumpen könnt Ihr den Küchenchef im Erdgeschoss ablenken und so an das Bleichmittel kommen. Jetzt geht's zurück ins Badezimmer des Wohnraums, wo Nico die Perücke bleicht und per Fön trocknet. Mit dieser perfekten Petra-Verkleidung lauft Ihr zum Haupteingang.

George auf dem Dach

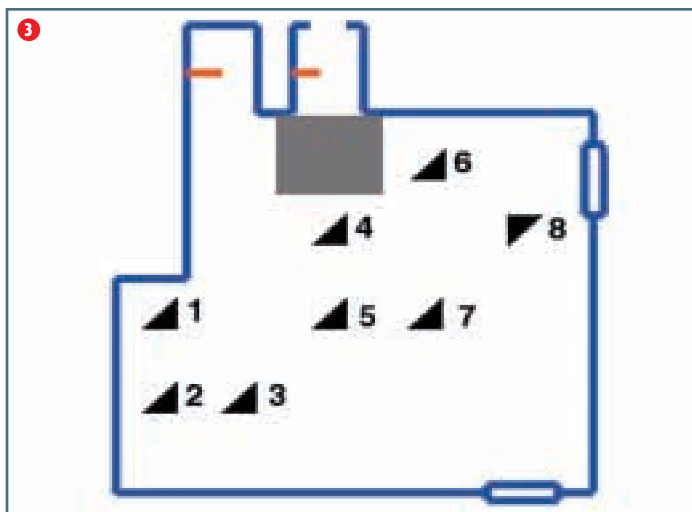
Während Nicos Verkleidungs-Aktion kraxelt ihr Geliebter auf dem Dach herum. Schiebt dort den Gargoyle beiseite und folgt dem Vorsprung. Nach weiteren Kletterpassagen erreicht Ihr ein Fenster – geht rein! Hier schiebt George die Kisten vor dem zweiten Fenster weg. So erreicht Ihr den Garten, wo Euer Recke das Abflussrohr untersucht und einen Becher findet. Mit dem Behälter sammelt Ihr im vorherigen Raum an der Lampe Öl ein. Dieses Schmiermittel öffnet Euch die Falltüre im Garten.

Im Körper des Feindes

Unterdessen turnt Nico als Petra verkleidet durch die Villa. Für die Sicherheitstür im Eingangsbereich benötigt sie jedoch eine Magnetkarte. Die Wache erzählt Euch, dass der gesuchte Plastikschlüssel draußen beim Sergeant sei. Geht also durch die Haupttüre auf den Hof und sucht nach dem Mann. Jetzt müsst Ihr die Magnetkarte nur noch von der Programmiererin im Computerraum umschreiben lassen, damit Nico weiterkommt.

Willkommen im Untergrund

George findet sich im Wäscheraum wieder. Wuchtet hier die ausgeschaltete Waschmaschine auf den Rollwagen. Dieser hat nun genügend Gewicht, um die verschlossene Türe aufzubrechen – schiebt ihn einfach dagegen. In den folgenden Gängen treffen Eure beiden Helden wieder aufeinander: Leider wird ihnen der weitere Weg von einem Wachposten versperrt – George braucht also eine Verkleidung. Geht zurück zu der Tür mit dem Kartenleser und öffnet sie mit Nicos Ausweis. So erreicht Ihr den



Einfache Mathematik: Damit sich der riesige Steinblock (hier grau eingezeichnet) bewegt, müsst Ihr sämtliche Spiegel richtig anordnen und den Energiestrahl umleiten.



XB Gleich seid Ihr am Ziel: In den finalen Zwischensequenzen werden die wahren Drahtzieher der weltweiten Verschwörung entlarvt.



XB Sam Fisher für Arme: Bei den Schleicheinlagen kommt Ihr meistens nur durch plumpes Ausprobieren weiter – merkt Euch die Positionen der Wachen.

Umkleideraum, der eine passende Uniform für George enthält. Mit dieser perfekten Tarnung durchquert Euer Duo den Wachposten. Jetzt erreicht Ihr einen alten Lagerraum mit Kisten: Schiebt das Gerümpel unter das Gitterfenster und klettert drauf. Nach der folgenden Zwischensequenz öffnet George mit seiner Münze die Schrauben des Gitters – Nico kann hernach durchklettern. In Susarros Büro untersucht Ihr schließlich den Schreibtisch und findet so den versteckten Öffner für die Geheimtüre.

Das Hauptquartier der Templer

Nach einer kurzen Unterredung mit Lobineau geht's auf den Straßen von Paris weiter: Um an die Kanalisations-Schlüssel zu kommen, schaltet George den Kompressor ab – der Bauarbeiter ist dann nämlich abgelenkt. Im Anschluss lauft Ihr zu den Toiletten und plaudert mit der Klofrau. Wenn die Dame in ihren Pissoirs nach dem Rechten sieht, klettert George aufs Gerüst und schnappt sich dort das Seil. Dieses Tau kombiniert Ihr alsdann mit dem Kanal-Schlüssel. Weil der Pilot des Baufahrzeugs Angst vor Erdbeben hat, montiert Ihr Eure Seil-Schlüssel-Kombination am Heck des Autos und schreckt den Fahrer auf. Jetzt kann Euer Alter Ego in die Kloake steigen: Den dortigen Totenkopf öffnet Ihr mit Eurem Steinzylinder. An der nächsten Wegbiegung geht George nach rechts: Folgt den Blutspuren am Boden bis zu einem Gang mit zwei Türen. In diesen beiden Räumen liegen tote Templer: Bei einer der Leichen findet George rostige Schlüssel. Nun aktiviert er die Mikrowelle und flüchtet schnell ins gegenüberliegende Zimmer. Sobald die Wache das Geräusch untersuchen will, haut Ihr die Türe zu und schließt mit dem rostigen Schlüssel ab – jetzt könnt Ihr Euren Weg durch das Esszimmer fortsetzen. Am Weinregal muss George die Flaschen in der folgenden Reihenfolge rausziehen:

1. Israelischer Sauvignon
2. Italienischer Lambrusco
3. Deutscher Wein aus Wiesbaden
4. Champagner aus Reims
5. Französischer Chateau

Durch die korrekte Sequenz öffnet sich eine Geheimtüre, die Euch zu einem verwundeten Templer führt. Am Ende des Gangs erreicht Ihr einen weiteren Raum, auf dessen Boden eine zerstörte Uhr liegt. Hinter der Ausgangstüre wartet ein Schleich-Intermezzo: Um die gegenüberliegende Türe zu erreichen, versteckt Ihr Euch hinter dem Altar und geht dann ganz am Rand nach rechts. Am Ziel angekommen, untersucht George die Statue. Außerdem findet Ihr eine Standuhr, die sich verstellen lässt. Damit sich die letzte Geheimtüre öffnet, müsst ihr die korrekte Zeit eingeben: Geht also wieder nach draußen und lest die Bibel in der Kanzel (ganz links im Kirchenschiff). So erhält George die Zahlenkombination 1:03, welche er sofort an der Standuhr ausprobiert. Nun fährt die bereits untersuchte Steinstatue zur Seite und gibt den Weg zum dritten Artefakt frei.

Weiter geht's im Hacker-Appartement. George plaudert mit Nico und lässt sich die DVD geben. Diese müsst Ihr alsdann mit dem reparierten Computer benutzen. Wer jetzt die Alphabet-Steine richtig auf der Bildschirmkarte anordnet, erfährt den genauen Standort von Susarros mysteriöser Maschine – der Showdown wartet!

Das Tal der Könige

Nachdem Eure Helden Ägypten erreicht haben, prescht Nico an den Wachen vorbei. Folgt Ihr unauffällig hinter die Pyramide. Dort kratzt Ihr mit der Brechstange an der Steintafel herum und setzt dann die drei Alphabetsteine ein. Jetzt folgt eine weitere Knobelei: Um das Flussrätsel zu lösen, müsst Ihr alle Figuren auf die andere Seite bringen – ohne dabei eine von Horus' verbotene Kombination zu verwenden. Folgt einfach unseren unten stehenden Anweisungen:

1. Schickt den Mörder rüber.
2. Holt dann Horus alleine zurück.
3. Schickt den Bruder hinüber.
4. Bringt den Mörder wieder zurück.
5. Transportiert den Zeugen rüber.
6. Bringt Horus alleine zurück.
7. Schickt den Mörder rüber.

Im nächsten Raum beobachtet Ihr Susarro, der gerade die Maschine aktivieren will. Nach der Zwischensequenz interagiert George schnell mit dem Treppengeländer, damit Flap ihn nicht packen kann. Danach müsst Ihr noch die Pistole wegtreten, sonst wird George von Susarro erschossen. Die so aktivierte Videoeinspielung enthüllt die wahren Strippenzieher hinter dem "Schlafenden Drachen". Dumm nur, dass Euch dieses Wissen wenig bringt – der Großmeister hat die Höhle nämlich mit Bomben flankiert. Sobald George die Treppen erklimmt, startet ein weiterer 'Action-Event': Springt schnell über das Geländer, andernfalls wird George von der Explosion erfasst. Doch wie kann Eure Truppe aus dem steinernen Gefängnis entkommen? Ganz einfach: Benutzt den Steinblock, der in der Rinne liegt, als Brücke für den höher gelegenen Klotz. Letzteren schiebt Ihr am Terminal vorbei bis an den oberen Bildschirm-Rand. Nun kann George an die ehedem unerreichbare Ballustrade hüpfen respektive in den Flussrätsel-Raum zurückkehren. Dort schnappt Ihr Euch die kleine Steinfigur: Bruno opfert sein Leben und gibt Euch so die Möglichkeit zur Flucht – Endspurt!

Wieder zurück im englischen Glastonbury, läuft George zu der Straßenblockade und biegt nach rechts ab. Der Hinterhof wartet mit dem letzten Kistenrätsel auf: Schiebt die Quader so aufeinander, dass letztendlich ein Dreierstapel an der Mauer steht – klettert dann hinüber. Jetzt trefft Ihr abermals auf Petra, die sich schnell wieder verabschiedet. George fällt nun in eine Erdspalte und landet bei einem alten Ritter-Mausoleum: Hier setzt Ihr den Schlüssel Salomons ein, damit das Schwert freigegeben wird. Es folgt der ultimative Endkampf: Weicht den tödlichen Feuerbällen des Drachen aus, damit George in Schlagreichweite kommt. Am besten Ihr wartet drei Attacken ab, denn dann macht Euer drakonischer Widersacher Angriffspause. Ein beherzter Hieb mit dem Schwert tötet das Biest schlussendlich. *tk*

MANISCHER MOMENT!



Kein Glück: Während die MAN!AC-Crew ihre Wunden leckte, fuhren andere um Gold.

So freundlich die MAN!AC-Individuen auch sein mögen, bei "Mario Kart Double Dash!!" hört der Spaß auf: Sorgt das allwöchentliche Redaktions-Rennen doch regelmäßig für Flüche jenseits der Jugendschutzgrenzen. Insbesondere unser eidgenössischer Neuzugang Raphael macht 'Trash-Talking' gerne mal zum Bestandteil seiner Raser-Taktik: Ob Verschwörungstheorie, dummer Zufall oder vermeintliche Programmfehler – keine Ausrede ist dem Fondue-Meister zu schade. Beim offiziellen Nintendo-Presse-Turnier half jedoch selbst Verbalterror nicht mehr: Das aus Raphael und Thomas bestehende 'Grottenblitz'-Team schied in der Zwischenrunde aus. Noch kläglicher schnitten 'Running Wild' (Thorsten und Olli) sowie 'Master Control Problem' (Max und Ulrich) ab: Beide Mannschaften sahen schon in Runde 1 nur den Auspuff ihrer Gegner.



Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Harte Zeiten für deutsche "Indiana Jones"-Anhänger: Obwohl wir die PSone-Fassung von "The Infernal Machine" in MAN!AC 02/99 ausführlich besprachen, kam der Titel nie raus – die spätere N64-Version blieb gar nur US-Zockern vorbehalten. Wesentlich rosiger sah die Zukunft des Dreamcast aus: Die NTSC-Hardware begeisterte sämtliche Redakteure und "Virtua Fighter 3tb" bestand den Importtest mit glänzenden 90%. Nur Namcos Nobelhobel "Ridge Racer Type 4" (PSone) konnte diese Marke toppen: 91% Spielspaß lautete das euphorisches Urteil. Weniger Freude bereiteten die Teilnehmer unseres MAN!AC-Trash-Awards, welcher an die größten Gurken der Jahre 1996-1998 vergeben wurde.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Altehrwürdige Jump'n'Run-Ikonen machen pfiffige Werbung: So propagiert Sega sein "Sonic Heroes" mit drei abgehalfterten Superhelden und dem Slogan "Es ist Zeit für neue Helden!". Bei Nintendos Anzeigen-Kampagne (rechts) setzt man hingegen auf witzige Foto-Montagen – sehr gelungen!

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thorsten Küchler (tk), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 93 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "R: Racing Evolution" © Namco
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP, Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky, Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

NEXT TIME 03/2004

erscheint Freitag, den 30. Januar

Nachzügler mit Hit-Potenzial: Kaum ist das lukrative Weihnachtsgeschäft abgeflaut, werfen sämtliche Hersteller ihre Frühjahrs-Kracher auf den Markt. So gruseln wir uns durch die Europa-Version von Konamis dreidimensionaler **Castlevania**-Rückkehr (Bild), prüfen die aktuelle 007-Versoftung **James Bond: Alles oder Nichts** und lassen mit **R-Type Final** den PAL-Ballerdaumen glühen. Weiterhin stellt sich mit Eidos' **Deus Ex: Invisible War** und **Legacy of Kain: Defiance** ein heiß ersehntes Sequel-Doppel zum finalen BRD-Test. Für heiße News aus Übersee ist ebenfalls gesorgt: Während **Fatal Frame 2** sowie **Donkey Konga** auf dem Import-Prüfstand landen, unterziehen wir Sonys Multimedia-Monster **PSX** einem ersten Praxistest. Wer außerdem auf Rennspiele steht, kommt an der nächsten Ausgabe sowieso nicht vorbei: Ulrich liefert nämlich erste Vollgas-Infos zu einer **Geheim-Raserei von Acclaim**.



ENDLICH

MAFIA AUCH FÜR KONSOLEN!



Demnächst im Handel!

www.mafia-game.de

PlayStation®2









SASSENBACH.DE